Animeland HS21

Animeland HS21

アニメランド

LE 1ER MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA

HORS-SÉRIE

SPÉCIAL ANIMATION INTERNATIONALE

DOSSIER

STAR WARS

DE CLONE WARS À STAR WARS REBELS : LA FORCE S'ANIME

LES SUPER-HEROS
ILS CARTO(O)NNENT EN DESSINS ANIMÉS

LES SIMPSONS
LES ENFANTS PERDUS DE MATT GROENING

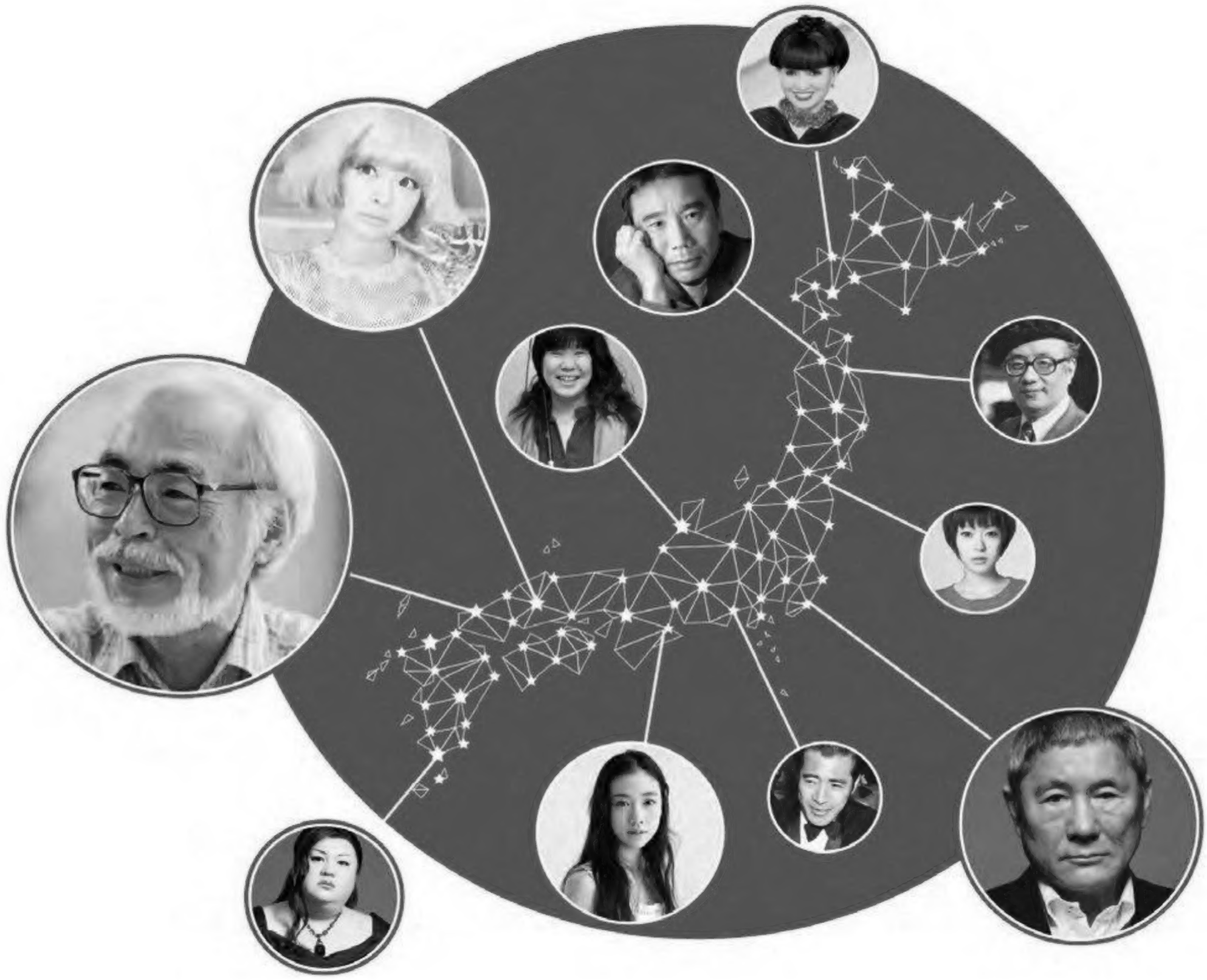
DOM 8 € • TOM 1.390 XPF • BEL 8,40 € • 13,50 FS • LUX 8,40 € • 12,99 $CAN • 85 DH • MAY 9 € • PORT. CONT. 8,40 € • 5250 FCFA

JUIN / JUILLET 2016

ISSN : 1148-0807
JUIN / JUILLET 2016

M 07843 - 1H - F: 7,95 € - RD

TM & © 2014 LUCASFILM LTD. TOUS DROITS RÉSERVÉS



108 ETOILES DU JAPON

Longtemps vu comme un pays lointain aux moeurs incomprises,
le Japon fascine depuis les années 1980 des générations de Français
qui le circonscrivent désormais trop souvent à “la patrie des mangas,
de l’électronique et des sushis”. Un spectre limité qui occulte nombre
d’autres domaines culturels particulièrement dynamiques sur l’archipel.

108 DESTINS QUI ONT FORGÉ LA CULTURE POPULAIRE DU JAPON MODERNE

DISPONIBLE LE 6 AVRIL
EN LIBRAIRIE ET SUR
HTTP://BOUTIQUE.ANIMELAND.COM/FR

AnimeLand n° HS 21 •
Juin - Juillet 2016 • 7,95 €

- Publication bimestrielle d'**AMN**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 7, rue de Paradis · 75010 PARIS
- **Directrice de publication** Émilie Jollois
  direction@am-media.fr
- **Rédacteur en chef** Pa Ming Chiu **assisté de**
  Marion Cochet-Grasset, Mélanie Ramet et Marichka Besse
  redaction@animeland.com
- **Publicité** *publicite@am-media.fr*
- **Marketing & Communication**
  marketing@am-media.fr
- **Abonnements & anciens numéros**
  abonnement@am-media.fr Tel : 07 78 35 48 37
- **Conception graphique** Wilfrid Desachy, Viky (logo)
- **Mise en page** Wilfrid Desachy
- **Ont collaboré à ce numéro :**
  Marc Aguesse, ALRIK, Yasmine Baouche, Marichka Besse, Wallo Bikouta-Menga, Gersende Bollut, Mohamed Bouaouina, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset, Olivier Fallaix, Jean-Philippe Farrugia, Frédéric Gombert, Damien Juric, Frédérick Lemaitre, Julien Marc, Tanguy Matioszek, Meko, Audrey Molinatti, Mélanie Ramet, Frédéric Monteil, Yvan West Laurence
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AnimeLand
  7, rue de Paradis · 75010 PARIS
Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2016 par leurs auteurs.
Couverture : © 2014 BECK Carrie, KINBERG Simon, LUCAS Georges / Lucasfilm / The Walt Disney Company
Remerciements à Le studio Aardman, Ankama Editions, Cartoon Network, Tomm Moore, Studio Kawa, Studio La Cachette, Studio Dwarf, Pixar, The Walt Disney Company
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
- **Imprimé en France** par Léonce Deprez
  ZI « Le Moulin » - 62620 RUITZ.
- **ISSN** 1148-0807.
- **Numéro de commission paritaire :** 0118K82755.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** PRESSTALIS.
- **Diffusion** Destination Média 01 56 82 12 00.

« May the acceleration times mass be with you ! »
Le rédacteur fou.

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'AnimeLand directement sur votre smartphone !

ÉDITO

Star Wars Rebels © 2014 BECK Carrie, KINBERG Simon, LUCAS Georges / Lucasfilm

L'animation sous toutes ses couleurs

Si le numéro régulier se concentre désormais d'avantage sur l'actualité nippone, AnimeLand a toujours eu à cœur de défendre l'animation au sens large, quelle que soit sa forme et ses origines. À l'instar du numéro anniversaire des 25 ans, ce hors-série est là pour revenir un peu aux sources et rappeler, s'il le fallait encore, que le reste du monde a aussi de magnifiques choses à offrir - et pas qu'en matière de blockbusters. Pour cette belle occasion et toujours pour rendre à César ce qui lui appartient, deux anciens rédacteurs en chef du magazine ont même fait l'honneur de leurs participations. Les fidèles du magazine sauront les reconnaître. C'est tous ensemble, anciens baroudeurs et nouveaux venus animés par la même passion, que nous espérons que ce numéro en dehors des clous vous plaira, vous informera, attisera votre curiosité ou vous inspirera. Le sujet de fond peut varier mais l'intention reste la même. ■

Pa Ming Chiu

SOMMAIRE

43 DISNEY ET PIXAR

6 L'histoire de l'animation
10 Les films d'animation pour 2015-2016
12 L'animation aux États-Unis
22 Le comique US
38 Les super-héros
43 Disney et Pixar
53 *Star Wars*
69 L'animation en Europe
72 Le studio Aardman
78 L'animation russe
90 Les coproductions France-Japon
112 L'animation française jeunes adultes

RENCONTRES

17 Interview Adrien Fallu de Cartoon Network
88 Interview Michel Ocelot
102 Interview Tomm Moore
106 Rencontre avec Kawanimation
108 Rencontre avec le studio La Cachette
110 Rencontre avec le studio Dwarf

PORTRAITS

20 Bill Plympton
50 Glen Keane
57 Genndy Tartakovsky
82 Paul Grimault
86 René Laloux
96 Le studio Ankama
98 Sylvain Chomet

ANIMATION

18 *Métal Hurlant*
28 *Adventure Time*
30 *Daria*
32 *Bee and Puppycat*
33 *Steven Universe*
34 *Avatar* et *Korra*
84 *Le Roi et L'Oiseau*
89 *Le Petit Prince*
100 *Lascars*

IRL

5 J'aime / J'aime pas
104 Les Festival d'Annecy
114 Agenda

96 ANKAMA

Dofus le film © 2014 ROUX Anthony ou TOT, Studio Ankama / Ankama Animations
The Walt Disney Company France Movie : Zootopie (2015)

J'AIME/J'AIME PAS

L'ÉQUIPE

PA MING CHIU

J'AIME Que l'association dessin-animé = enfants soit de moins en moins systématique.

J'AIME PAS OK pour l'anthropomorphisme dans les DA mais marre des pubs zoophiles d'Orangina.

MÉLANIE RAMET

J'AIME que les studios d'animation français aient le vent en poupe !

J'AIME PAS J'aime pas les pirouettes scénaristiques vues et revues. Va falloir innover un jour !

MARION COCHET-GRASSET

C'EST PAS FAUX C'est triste de ne pas avoir le temps de regarder les nouvelles productions françaises et américaines qui m'intéressent.

MARICHKA BESSE

J'AIME l'incroyable vivier de talents en France et leurs perles en BD et anim' !

J'AIME PAS la faible qualité des dessins animés jeunesse actuels diffusés en France...

LES RÉDACTEURS

WILFRID DESACHY

J'AIME quand mon chien décide de me piquer la vedette sur ma photo de trombinoscope !

J'AIME PAS les gens qui considèrenet avec mépris les « vieux » *anime* et films. Comprenez ceux qui ont dix ans et plus...

FRÉDÉRIC MONTEIL

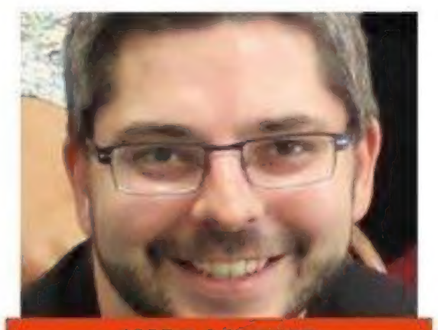
J'AIME *Le Vieil Homme et la Mer*, son animation en peinture à l'huile et sa poésie universelle.

J'AIME PAS *Ronal le Barbare* dont l'humour gras ne met pas en valeur son univers fantasy.

YASMINE BAOUCHE

TOP *Le Petit Prince*, la preuve que l'animation française peut conquérir le monde.

FLOP J'ai vu l'anime Des Gardiens de la Galaxie. On va oublier et attendre le prochain film.



MARC AGUESSE

J'AIME *La Tortue Rouge*, un film universel, une animation poétique, un fantasme à l'état pur.

J'AIME PAS La pub de Production I.G pour la chaîne Adult Swim : Mamoru Oshii s'enfonce dans le *cheap*...

AUDREY MOLINATTI

TOP *La Forêt de l'Etrange*, un joli mélange improbable entre E.Allan.Poe et O' Brother.

FLOP *Les Kassos* saison 3 et son overdose de pipi-caca. Un peu de variété dans l'humour serait le bienvenu.

FRÉDÉRIC GOMBERT

TOP *Zootopie*, un très bon film pour les enfants et les parents.

FLOP *Captain America : Civil War*, de l'action excellente, mais un scénario bancal qui gâche l'ensemble.

JULIEN MARC

TOP L'annonce du Bluray Collector du *Géant de Fer* par Warner en septembre. Enfin !

FLOP Mon idéal de cinéma se ramasse au Box Office (*The Nice Guys*) et les Super-Slips continuent de déferler.

GERSENDE BOLLUT

YOUHOU Apollinaire à l'honneur de la Saison 3 de la formidable série *En sortant de l'école*.

BOUHOU Devoir attendre des années avant de montrer de l'animation à ma fille Aliénor...

L'HISTOIRE DE L'ANIMATION

UN MIROIR DU MONDE

On a coutume d'attribuer à Walt Disney la création du dessin animé. Pourtant, l'aventure a commencé bien avant, et nous invite à un voyage aux sources du cinéma d'animation : en route pour un tour d'horizon mondial, à travers l'histoire, les techniques et les utilisations de l'animation, souvent liées à l'actualité. **Frédéric Monteil**

La Montagne aux bijoux

Le cinéma d'animation de 1892 jusqu'à nos jours n'a cessé de baigner dans un climat d'innovation continue et de politique mouvementée. Se faisant, il est devenu un miroir permettant de comprendre l'époque à laquelle il appartient. Charles-Emile REYNAUD est l'auteur du premier film d'animation historique. Non seulement il était en couleur, mais il s'agit aussi du premier film de l'histoire du cinéma. En 1892, il projeta *Les Pantomines Lumineuses*, un ensemble de courts métrages. Les dessins étaient alors peints à même la pellicule.

DE L'INVENTIVITÉ ET DE LA PROPAGANDE

La création du premier film d'animation au sens traditionnel du terme (c'est-à-dire le premier dessin animé sur support photographique) est en fait l'œuvre de l'Américain James STUART BLACKTON en 1906, *Humorous Phaces of Funny Faces*, un court métrage. Il s'agissait de dessins animés réalisés à la craie sur un tableau noir et filmés image par image. Un autre Américain fait partie des pionniers : en 1911, Winsor MCCAY créa un court métrage adapté de sa bande dessinée éponyme, *Little Nemo*. Il est à noter qu'il fut le premier après Emile Reynaud à utiliser la couleur. Toutefois, à partir de la Première Guerre mondiale, l'animation qui jusque-là était utilisée principalement pour le divertissement, entra dans l'ère industrielle et servit la propagande. En 1915, les États-Unis décidèrent d'entrer en guerre : l'idée de faire des films d'animation expliquant aux soldats certaines manœuvres émergea alors. Le *system studio* fut alors créé, sorte de division du travail en plusieurs sections pour aller plus vite.
Il faut signaler que le premier long métrage d'animation (considéré comme perdu), *El Apóstol* de l'Argentin Quirino CRISTIANI en 1917, était une satyre politique.
En 1918, Winsor MCCAY réalisa un film d'animation propagandiste, *Le Naufrage du Lusitania*, ayant pour but de dénoncer l'horrible méfait perpétré par les Allemands. Une idée reprise ensuite par l'ex-URSS, jeune nation suite à la révolution d'Octobre de 1917, qui avait besoin de s'affirmer. L'animation rejoignit alors le cinéma soviétique de propagande dans le but de consolider l'avènement du nouveau régime. C'est d'ailleurs l'un des cinéastes importants de cette période, Dziga VERTOV, qui réalisa l'un des premiers dessins animés du genre de l'ex-URSS, *Jouets soviétiques* en 1924. Cette pratique durera jusqu'à l'effondrement de l'Union Soviétique.
En parallèle, plusieurs cinéastes importants se réfugièrent en France, comme Ladislas STAREWITCH et Alexandre ALEXEÏEFF. Le premier demeura célèbre pour sa pratique des marionnettes. Il est à l'origine du premier long métrage d'animation français, *Le Roman de Renard* sorti en 1937. Le second fut l'inventeur entre 1931 et 1933 de l'écran d'épingle, technique très particulière d'animation. Les Soviétiques furent en outre parmi les premiers à donner aux femmes des postes d'animatrices dès 1925.
Une femme, justement, se distingua par son style

La Montagne aux bijoux - © 1964 / KANOON Institut pour le développement intellectuel des enfants et des adolescents
Les saisons - © FILMS BY JOVE / IDE
Wizards - © 1977 Twentieth Century Fox Film Corporation.

d'animation : l'Allemande Lotte REINIGER. Elle utilisa la technique du papier découpé pour obtenir un rendu en silhouettes, et fut l'auteure du premier long métrage d'animation conservé de l'histoire avant celui de Walt Disney (celui de Cristiani ayant été détruit, il n'est plus considéré comme existant). Dès 1926 elle réalisa *Les Aventures du prince Ahmed*.
À propos de Disney, les années 1930 virent son couronnement avec son premier long métrage, et imposèrent sa domination. D'ailleurs, *Blanche Neige et les Sept Nains* de 1937 doit beaucoup à un film muet de 1916, *Blanche Neige* de J. SEARLE DAWLEY. Disney s'inspira du cinéma live. Il réitéra en 1940 avec *Fantasia* dont le segment *Une nuit sur le mont chauve* ressemble au film allemand *Faust, une légende allemande* de 1926 réalisé par Friedrich Wilhelm MURNAU.

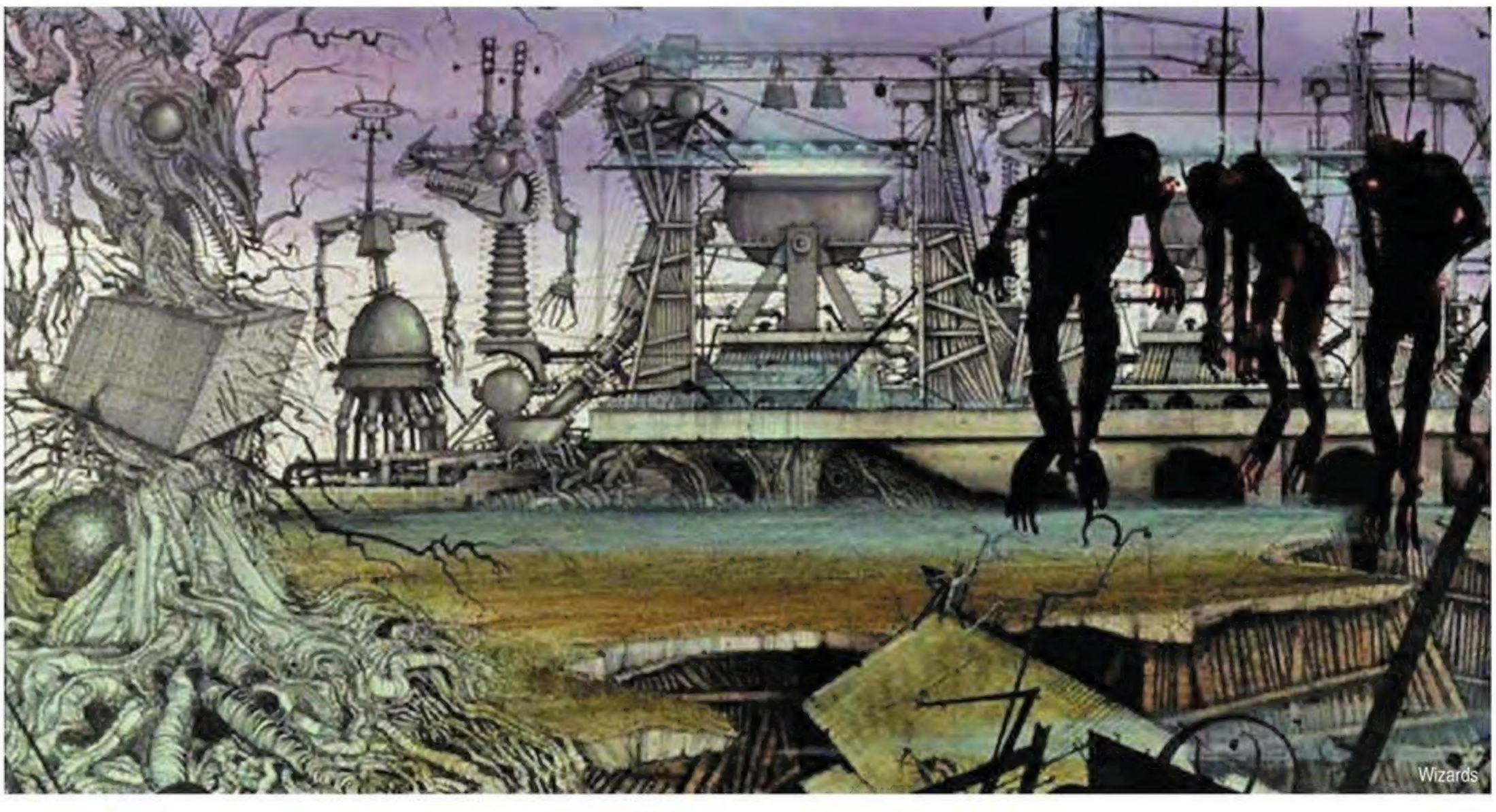
Les Saisons

« Les Soviétiques furent parmi les premiers à donner aux femmes des postes d'animatrices »

À cette époque, l'animation connut aussi une large utilisation au sein de la publicité. Les réalisateurs Alexandre ALEXEÏEFF et Paul GRIMAULT en furent de fiers représentants.

ENTRE GUERRE ET CRÉATION

Puis vint la Seconde Guerre mondiale.
Paradoxalement, le régime de Vichy, en isolant le pays, fut une bulle d'oxygène pour l'animation française dominée par les productions Disney. On pense notamment à *Callisto, la petite nymphe de Diane* en 1943 d'André-Edouard MARTY, à l'esthétique légèrement érotique.
En fin de compte, les années 1940 furent très riches et virent apparaître d'autres zones créatrices d'une animation soignée. En 1945 naquit le premier film animé en couleur d'Europe, *Garbancito de la Mancha*, doté d'un budget important à l'époque et soutenu par l'État espagnol. La Chine s'y mit aussi avec le premier long métrage asiatique en 1941, *La Princesse à l'éventail de fer*, et la création des studios d'art de Shanghai en 1949.
De même, une nouvelle école d'animation réputée apparaît en Tchécoslovaquie. Le premier long métrage, *L'Année tchèque*, fut réalisé par Jiri TRNKA en 1947. Dans la foulée, de nombreux réalisateurs tchécoslovaques firent leur apparition, comme le magicien Karel ZEMAN qui faisait des films mélangeant animation et images réelles, ou encore dans les années 1960 le très surréaliste Jan SVANKMAJER qui a inspiré Tim BURTON, et les frères QUAY en Angleterre.


Wizards

Se situant dans la continuité de cette ligne créatrice, les années 1950 sont marquées par la production en ex-URSS de long métrages et de courts métrages, dont beaucoup sont inspirés de contes d'origines variées : elle disposait d'une entité centralisée à travers le studio Soyouzmoultfilm (voir p.78) fondé en 1936, qui lui permettait de rassembler les talents et les moyens nécessaires à la production de nombreux films, souvent d'une grande finesse et inventifs sur le plan technique. Le plus connu est sans doute *La Reine des neiges* de 1957 réalisé par Lev ATAMANOV. C'était également l'avènement d'un film très engagé politiquement en 1954, *La Ferme des animaux*, adapté du livre de George ORWELL et réalisé par John HALAS. Il constitue une charge féroce contre le totalitarisme soviétique. Du côté des prouesses techniques, il convient de citer le premier film en 3D, bien avant notre époque : *Now is the time e*n 1951, réalisé par Norman MCCLAREN, une référence du cinéma expérimental et pionnier de la musique électronique.
Il faut aussi remarquer à la fin des *fifties*, la réalisation du premier long métrage animé japonais, *Le Serpent blanc* en 1958. A partir du début de la décennie suivante, le cinéma d'animation au Japon se développa de plus en plus, s'inspirant du style de DISNEY, et puisant ses histoires dans le folklore chinois et japonais.

DE LA CONTESTATION À L'IMAGE DE SYNTHÈSE

Beaucoup de choses ont été bousculées à partir de 1960. En ex-URSS, la mort de STALINE permit aux animateurs d'oser plus, tant au niveau du style que du propos. Le chef de file était Fiodor KHITROUK, avec son film *Histoire d'un crime* en 1962. Il eut des successeurs célèbres, comme Andreï KHRJANOVSKI et Youri NORSTEIN avec son célèbre film *Le Conte des contes* en 1979. Globalement, une production à visée éducative sur les valeurs humaines côtoyait une animation à haute teneur stylistique et critique. Il suffit de citer le très élégant *Les Saisons*, empli d'une immense poésie, d'Ivan IVANOV en 1967 pour s'en convaincre.
Le totalitarisme, aussi étonnant que cela puisse paraître, ne tuait pas la recherche artistique en ex-URSS, la qualité de l'animation ne s'est donc jamais démentie.
En revanche, la Chine eut moins de chance. En 1965

Le Roman de Renard

« L'animation vit apparaître une série de films orientés adultes. »

fut réalisé *Le Roi des singes*, véritable chef d'œuvre d'animation et ultime sursaut. Alors que le pays avait offert jusqu'à présent une production d'un grand raffinement, utilisant le papier découpé, le lavis animé, comme *La Flûte du bouvier* en 1963 de Te WEI et d'autres techniques, elle fut victime de la Révolution culturelle de Mao ZEDONG qui lissa la production. Le studio de Shanghai ne reprit une activité digne de ce nom qu'à partir des années 1980, avec le sublime *Impressions de montagne et d'eau* en 1988.
Une autre zone mérite amplement le détour : l'Iran. L'Institut pour le Développement Intellectuel des Enfants et des Adolescents fondé en 1965 avait une vocation artistique et éducative. A l'instar de l'ex-URSS et de la Chine, on y retrouva une animation

Watership Down

Impression de montagne et d'eau - © Les Films du Paradoxe Edition Limitée – 2006
Pantomimes Lumineuses – Pauvre Pierrot - © CNC 2007
La Reine des neiges – Copyright WE productions 2004 EDV 1999
Les aventures du prince Ahmed - © et ® IMA 2013
Le roman de Renard - © Roger Richebé 1941
Watership Down - © Watership Productions Limited. Supplementary Material, Package Design & Summary © 2002 Warner Home Video.

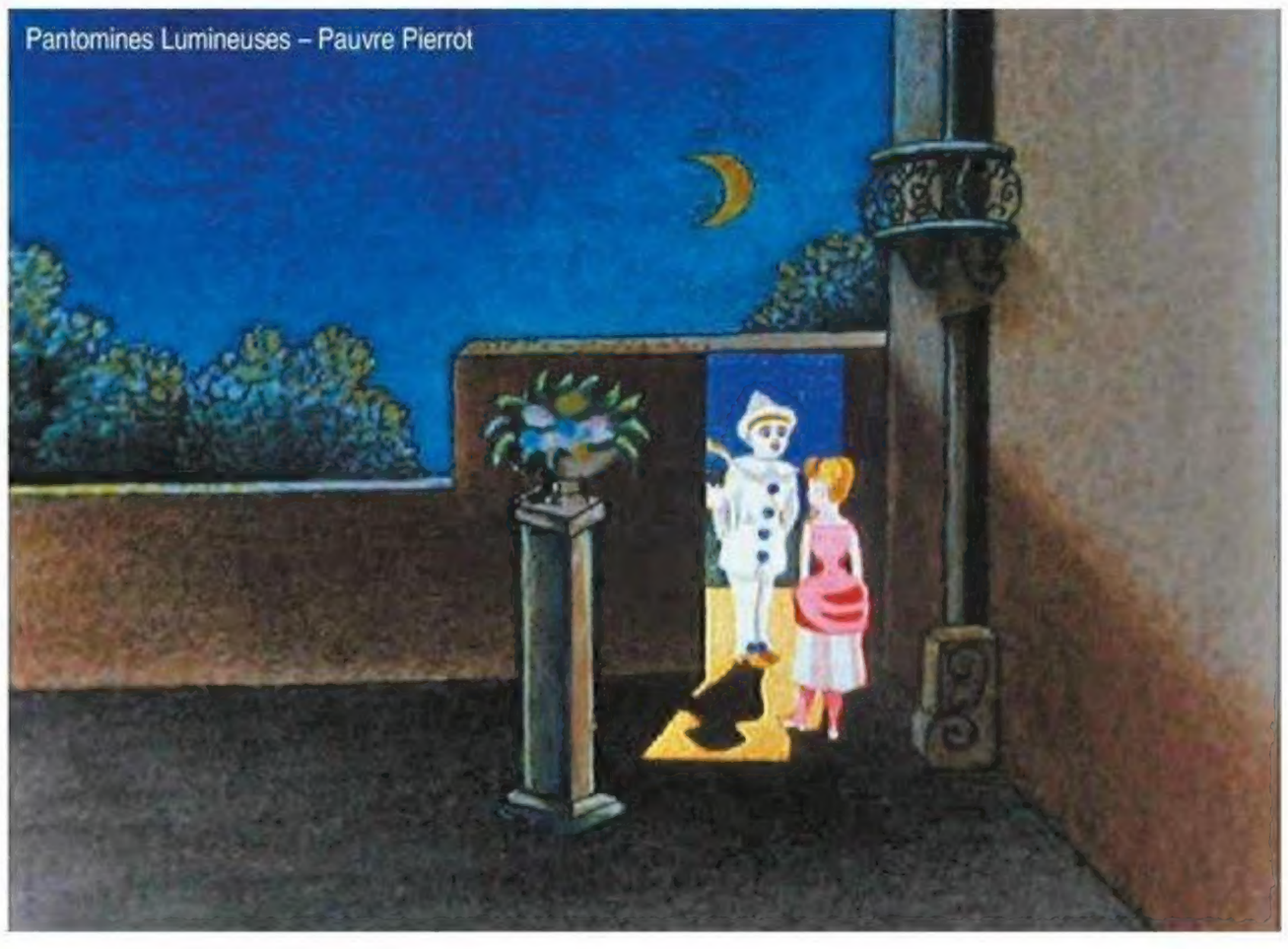
Les Aventures du prince Ahmed

La Reine des neiges

soignée et variée. Par exemple, *Pluie de fleurs* en 1972 rappelait certains films d'animation soviétiques. Le réalisateur le plus connu est sans aucun doute Abdollah ALIMORAD, connu en particulier pour *La Montagne aux bijoux* de 1994, très beau film de marionnettes. Il fit d'ailleurs l'apprentissage de cette technique en Tchécoslovaquie, tout comme un réalisateur japonais spécialiste en la matière (chose rare au Japon), Kihachiro KAWAMOTO.

PIXEL & LOVE

Les années 1970 furent assez différentes. L'animation répondant à un cinéma contestataire vit apparaître une série de films clairement orientés vers les adultes, notamment en la personne de Ralph BAKSHI avec *Fritz the cat* en 1972, premier film d'animation classé X aux États-Unis.
Il réalisa d'autres oeuvres du même genre, ces dernières avaient pour particularité de posséder une animation de mauvaise qualité et des graphismes plus ronds et plus simples (des sortes d'anti-Disney). L'important n'était pas l'esthétique, mais bien d'être trash, provocateur, critique et subversif. En Europe, on peut aussi penser à PICHA, auteur du film *La Honte de la jungle* en 1975.
Avec une approche adulte mais différente, il y eut en France René LALOUX, avec le psychédélique *La Planète sauvage* de 1973, film à l'atmosphère étrange et unique, tout comme sa série *De L'autre Côté* qui marquera les années 1980. Puis vint à la fin de la décennie Martin ROSEN qui signa en 1978 et 1982 deux excellents films très durs, pour ne pas dire traumatisants, *Watership Down* et *The Plague Dogs*.


Pantomines Lumineuses – Pauvre Pierrot

Toutefois, la fin des années 1970 et le début de la décennie suivante étaient dominés par la fantasy. Encore une fois, Ralph BAKSHI fut du voyage. On lui doit en 1978 la première adaptation du monument de TOLKIEN, *Le Seigneur des anneaux*, film atypique utilisant la rotoscopie d'une manière singulière. On peut remarquer parmi ses autres oeuvres *Wizards* en 1977, film de fantasy très noir. Evidemment, il faut citer aussi le chef d'œuvre de Jim HENSON, *Dark Crystal* en 1982, film de marionnettes, qui demeure grâce à la maîtrise du réalisateur un enchantement visuel.
Enfin, dans les années 1980 explosa l'animation japonaise, qui marqua les débuts de ce qui sera considéré comme le véritable âge d'or. Mais ce qui se dessina surtout à cette époque fut l'expérimentation des images travaillées par informatique. D'ailleurs, le premier film d'animation entièrement fait sur ordinateur n'est pas *Les Aventures d'André et Wally B.* de 1984, mais *Dilemma* de John HALAS en 1981. Le reste de la décennie fut marqué par divers essais de cette nouvelle technologie, comme *Tron* en 1982, premier film *live* a utiliser autant l'image de synthèse. En se rapprochant de la fin des *eighties*, d'expérimentation en expérimentation, force est de constater la fin de l'âge d'or de l'animation japonaise. L'effondrement de l'ex-URSS se profila, et dans son sillage sortit en 1995 le premier long métrage d'animation totalement en images de synthèse, *Toy Story* réalisé par les studios Pixar qui deviendra le standard du genre pour les productions grand public. ■

Impression de montagne et d'eau

LES FILMS D'ANIMATION DE 2015-2016

CONSCIENCE, ESTAMPES ET BANANA

Les films d'animation font un tabac dans les cinémas et sont souvent dans le Top 5 des meilleures entrées en France. Pas de surprise en ce qui concerne cette rédaction. En un quart de siècle d'existence, et autant à défendre l'idée que l'animation ne se limite pas qu'aux enfants, il est heureux que le public et les salles obscures où il se rend nous donnent raison.

Yvan West Laurence

Mais qu'en est-il pour l'année 2015 écoulée ? Et que nous réserve 2016 dans les grandes lignes ? À défaut d'exhaustivité, observons ici les tendances.

BILAN 2015

Pas de surprise là non plus, l'animation américaine est en première ligne. En février 2015 ce sont *Les Nouveaux Héros* qui ont surpris en mélangeant super-héros et un San Francisco à la sauce nipponne. Le second film de *Bob l'éponge* est sorti en février dans l'indifférence générale (bien qu'il soit très drôle), de même que *Clochette et la créature légendaire* en avril. Le film de Deamworks, *En route*, avec son invasion alien rigolote, n'est guère resté dans les esprits malgré une réalisation impeccable. Par contre *Vice-Versa*, le premier Pixar de l'année, a su trouver son public en juin, tandis que *Les Minions* racontaient leurs origines sur grand écran en juillet à grands coups de marketing plutôt envahissant. La suite d'*Hôtel Transylvanie* a ravi en octobre les amateurs de monstres rigolards. *Le Voyage d'Arlo*, second film Pixar de l'année, mélangeait des décors réalistes à des personnages très cartoon dans un monde uchronique où les dinosaures peuplent encore la Terre. Enfin, le film de *Snoopy*, réalisé par le studio BlueSky, a eu du mal à s'imposer en fin d'année face au rouleau compresseur qu'est le dernier film *Star Wars*.

C'est avec plaisir que l'on constate que l'animation française n'est pas en reste, avec des films comme Les *108 rois Démons* de Pascal Morelli (produit en partie par Gébéka films à qui on doit la distribution en salle de *Kirikou* et... *Totoro*), sorti en janvier, ou encore *Pourquoi j'ai pas mangé mon père* (avril) de Djamel Debouze dans un cadre où on ne l'attendait pas du tout. Le film de *Shaun le mouton* du Studio Aardman, une coproduction franco-anglaise, s'est révelé être la bonne surprise de 2015.

Autres réussites notables : *Le Petit Prince* (On Animations Studio, Onyx films), sorti en juillet, suivi en octobre de *Mune le gardien de la Lune* (Onyx films, Kinology), *Phantom Boy* (Folimage) et *Adama* (Naïa et Pipangai productions).

Enfin le coup de cœur de nombre de personnes ayant assisté au Festival d'Annecy en 2015, *Avril et le monde truqué* (avec des dessins de Tardi, réalisé par Franck Ekinci et Christian Desmares), sorti en salle le 4 novembre, a sans doute satisfait les amateurs d'uchronie et de steampunk... L'animation japonaise n'a pas été autant présente qu'on pourrait l'espérer en France. Nous avons eu le dernier film en date

Photo : D.R.

du Studio Ghibli, *Souvenirs de Marnie*, le 14 janvier 2015, avant de voir le très décevant film en 3D des *Chevaliers du Zodiaque* le 25 février. *Miss Hokusai*, de Keichi HARA (*Colorful*) est sorti début septembre pour faire découvrir le monde dans lequel évoluait le fameux créateur d'estampes au travers des yeux de sa fille aînée. Plus étonnant encore, certains titres annoncés sont limités à quelques salles, voire quelques dates comme cela a pu être le cas pour deux films de *Naruto* (*The Last* et *Boruto*), et le dernier film en date de *Dragon ball Z, la résurrection de F* limité au Grand Rex à Paris. Ne boudons pas notre plaisir, quelques privilégiés de grandes villes auront eu l'occasion de les voir sur grand écran. Les autres se contenteront des DVD et Blu-ray.
Enfin, les oubliés du box-office international ont quand même livré *La Grande Aventure de Maya l'Abeille* (coproduction germano-australienne), *Oups j'ai raté l'arche* (une coproduction européenne avec l'Allemagne, le Luxembourg, la Belgique et l'Irlande) ce qui nous donne une offre alternative intéressante à défaut d'être innovante.

DE GRANDES ATTENTES POUR 2016

2016 a débuté sur les chapeaux de roue avec *Le Garçon et la Bête* (13 janvier), un film de Mamoru HOSODA (*Summer Wars, Les enfants loup*) cette fois-ci distribué par Gaumont et non plus Eurozoom.
Le 27 janvier est sorti *Tout en haut du monde* de Rémi CHAYÉ, un voyage au pôle Nord par une jeune Russe qui veut laver l'honneur de son grand-père et récupérer un navire perdu.
En février c'est un premier long métrage de *Dofus* (le fameux jeu en ligne d'Ankama) qui peinera à trouver sa place sur les grands écrans malgré un beau succès d'estime, éclipsé par le fantastique *Zootopie* (sorti en salle mi-février).
Le 30 mars nous avons découvert la famille perdue de Po, qui a fort à faire pour les initier aux arts martiaux dans *Kung-Fu Panda 3* (Dreamworks).

« *L'animation japonaise n'est pas autant présente qu'on pourrait l'espérer en France* »

En avril, surprise, *Ratchet et Clank* (Sony), adapté du jeu vidéo éponyme, sort en salle avec des voix de youtubers célèbres dont on se serait bien passé. L'adaptation animée d'Angry Birds (toujours Sony) ne nous inspire guère plus de joie.
Le 29 juin c'est au tour de Dory de retrouver sa famille dans *Le Monde de Dory* (Pixar), une aventure qu'elle aura vite fait d'oublier. Mais nous peut-être pas.
Le 13 juillet Scrat bouleverse le système solaire dans *L'Âge de Glace : les lois de l'univers* (BlueSky Studio, Fox) tandis que Dreamworks nous révèle les faits et gestes de nos animaux de compagnie lorsque nous les abandonnons à la maison, dans *Comme des bêtes*.
Le 30 novembre, retour à la normale pour les sorties de films Disney puisque nous aurons droit à *Vaiana, la légende du bout du monde*.
À la vue des derniers films ou des dernières bandes-annonces enthousiasmantes, l'animation sur grand écran affûte ses armes. Il ne reste plus qu'à foncer en salle pour la défendre.

L'ANIMATION AUX U.S.A.

LE RÊVE AMÉRICAIN

Même si le procédé d'animation fut créé par Émile REYNAUD, c'est à James STUART BLACKTON qu'on doit, en 1906, le premier cartoon sur support photographique, permettant le tirage à volonté et donc la large diffusion d'œuvres animées. À l'heure où l'animation dite « traditionnelle » fait figure d'exception, retour sur 110 ans d'évolution outre-Atlantique.

Julien MARC

On dénombre assez peu de cartoons produits avant les années 1920 et rares sont ceux encore visibles de nos jours. *Gertie the Dinosaur, Oswald the lucky rabbit, Felix the Cat* sont du nombre et *Gertie*, de part ses innovations techniques, aura une influence majeure sur la génération d'animateurs en devenir (dont Walt DISNEY).

À partir des années 1920 la production s'accélère et nombre de studios de cinéma créent leur propre branche animation. C'est en 1926 que le premier dessin animé avec sa propre bande-son voit le jour (*My Old Kentucky Home* de Max FLEISCHER). La technique est encore balbutiante et la synchronisation image/son imparfaite. Le problème est résolu deux ans plus tard avec la sortie de *Steamboat Willie* et l'utilisation de la technique du *click track* (équivalent de marques métronomiques permettant les repérages précis des bruitages et musiques en postproduction). Succès absolu, *Steamboat Willie* catapulte Walt DISNEY (et Mickey Mouse) vers la célébrité.

En 1930, Ub IWERKS sort *Fiddlesticks*, premier cartoon en couleurs et sonorisé. Utilisant le procédé Technicolor dichrome, il est cependant rapidement dépassé en 1932 par DISNEY qui, avec *Des arbres et des fleurs* (un court de la série *Silly Symphony*) franchit une nouvelle étape avec l'utilisation du Technicolor trichrome, permettant enfin de reproduire toutes les couleurs (grâce à une camera chargée de négatifs sensibles aux verts, rouges et bleus, d'où Trichrome). *Des arbres et des fleurs* gagne la même année un Oscar du meilleur cartoon, et fait figure de galop d'essai pour le prochain pari de DISNEY : le premier long métrage d'animation parlant.

Blanche-Neige et les sept nains © 1937 GRIMM Jacob, GRIMM Wilhelm / Walt Disney Pictures
Gravity TM & © 2016 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved

Blanche-Neige et les sept nains

HÉGÉMONIE

À sa sortie sur les écrans en 1937, *Blanche-Neige et les sept nains* est un défi technique et artistique remporté haut la main. C'est un triomphe critique et le public se déplace en masse. *Blanche-Neige* devient le plus gros succès cinématographique de l'époque et ne sera détrôné qu'en 1939 par *Autant en emporte le vent*. C'est le point de départ du règne absolu et quasiment sans partage de Disney sur l'industrie du long métrage d'animation. Les succès de *Fantasia* et *Pinocchio* en 1940, *Dumbo* en 1941, et *Bambi* en 1942, ne feront que confirmer la maîtrise et le talent du studio aux grandes oreilles. Jusqu'au début des années 1980, Disney continuera d'enchaîner les succès comme on enfile des perles, ayant le quasi monopole de la production de films d'animations aux USA. Seuls les *Peanuts* ou Hanna-Barbera tenteront quelques sorties, comme *Le Petit Monde de Charlotte* en 1973, ou des adaptations de leurs séries de cartoons (*Les Pierrafeu*, *Les Jetsons*...).
Dans un tout autre registre, Ralph Bakshi, réalisateur sur des séries animés comme *Spider-Man* ou *Mighty Mouse*, se lance dans l'adaptation de la bande dessinée underground de Robert Crumb *Fritz the Cat*. En résultera en 1972 le premier film d'animation classé X et, avec plus de 100 millions de dollars de recettes, le film indépendant le plus rentable de l'époque. Suivront *Flipper City* en 1973, classé X lui aussi, relatant le quotidien d'un quartier de déshérités, puis *Coonskin* en 1974, film à charge contre les discriminations raciales et les films de blaxsploitation. Bien que créateur d'œuvres adultes, violentes, politiques et techniquement innovantes (mélanges d'animation avec des prises de vues réelles, rotoscopie...), Ralph Bakshi est surtout connu aujourd'hui comme le premier à avoir adapté *Le Seigneur des Anneaux* sur grand écran. Projet abandonné en cours de route par United Artists suite à des critiques en demi-teinte, *Le Seigneur des Anneaux* à la sauce rotoscopie n'ira pas plus loin que la première moitié de l'histoire (la bataille de Fort-le-Cor). Après une pause de près de dix ans, Bakshi continuera sa carrière au cinéma jusqu'en 1992 où sort sur les écrans *Cool World*. Conçu à la base comme un film d'horreur mixant dessin animé et prises de vue réelles, le script fut complètement remanié puis expurgé par des producteurs n'ayant visiblement aucune idée du travail antérieur du réalisateur (Kim Basinger ira même jusqu'à tenter elle-même une réécriture du scénario au milieu du tournage afin que le film soit « *montrable aux enfants malades dans les hôpitaux* »). Ne disposant pas des mêmes moyens et talents que pour le *Roger Rabbit* de Zemeckis (plus de trois cents animateurs sur ce dernier), plombé par des producteurs à l'ouest, *Cool World* fut un bide retentissant et la dernière expérience de Bakshi avec le grand écran.

> *« Jusqu'au début des années 1980, Disney continuera d'enchaîner les succès »*

HERE COMES A NEW CHALLENGER!

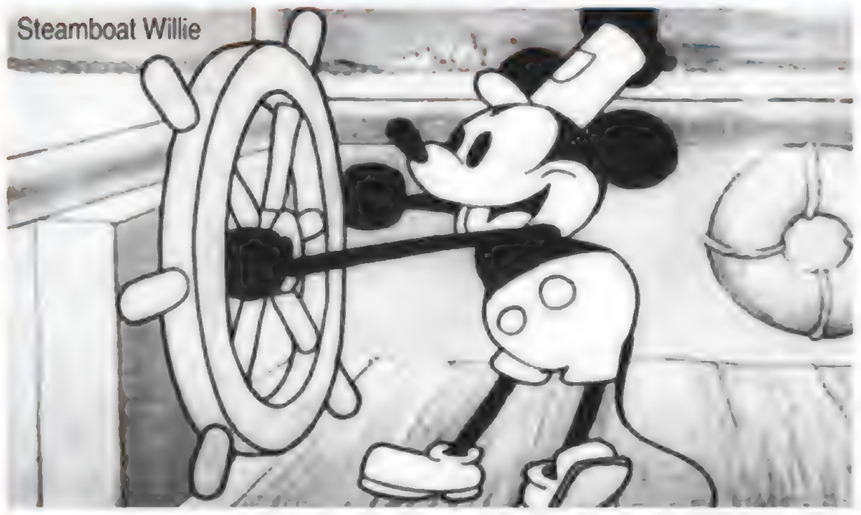
Un vent de changement souffle sur le monde du long métrage animé dans les années 1980. Globalement, depuis les années 1970, les productions Disney tendent à baisser en qualité, et les *80's* vont carrément les ringardiser. Un an après la sortie de *Rox et Rouky* (projet retardé par le départ de nombreux animateurs, dont un certain Tim Burton), débarque un nouvel acteur du divertissement animé : Don Bluth, ancien animateur chez Disney (lui aussi parti de *Rox et Rouky*) et nostalgique de l'esprit des premiers grands classiques de la firme. Projet refusé par Disney car jugé trop sombre, mis en chantier après son multi-primé premier essai *Banjo, The Woodpile Cat, Brisby et le secret de NIMH* arrive sur les écrans en 1982 et prouve enfin qu'il

Gravity

existe une alternative à la firme toute puissante de Mickey. Le film est une réussite artistique totale et les critiques sont élogieuses. Mais un plan com' quasi inexistant et une sortie calée au milieu des blockbusters estivaux en font un semi-échec au box-office (l'exploitation vidéo et la diffusion à l'étranger rattraperont le coup). Peu importe, BLUTH et son diamant noir ont été remarqués et Steven SPIELBERG l'approche afin de produire son prochain film. L'histoire de *Fievel et le nouveau monde* est inspirée par les racines communes des deux hommes (petits fils d'immigrés juifs) et on y retrouve les thèmes de prédilection de SPIELBERG (la cellule familiale, la foi dans le mythe du rêve américain). Le film sort sur les écrans en 1986 pour le centenaire de la construction de la statue de la Liberté et cette fois, pour couronner le plébiscite critique unanime, le succès au box-office est au rendez-vous : *Fievel* devient le long métrage d'animation rapportant le plus de bénéfices, hors production Disney, avec 84 millions de dollars sur l'exploitation mondiale (47 millions aux USA). *Taram et le chaudron magique*, sorti un an plus tôt, atteindra péniblement les 22 millions au box-office US, pour un budget de 44 millions, faisant de ce conte de *dark fantasy* un des échecs les plus cuisants de Disney. En 1988, toujours sous l'égide de SPIELBERG (accompagné cette fois de George LUCAS), BLUTH enfonce le clou avec *Le Petit Dinosaure et la vallée des merveilles*, classique instantané digne des meilleurs Disney de l'âge d'or. Une nouvelle fois les critiques sont dithyrambiques et le film ratatine la concurrence d'un point de vue artistique autant que financier (*Oliver et Compagnie*, Disney oubliable sorti le même jour, ne rentrera dans ses frais qu'avec l'exploitation en vidéo). Jusqu'ici, treize suites et une série télévisée furent données aux aventures de Petit Pied, témoignage de l'engouement suscité par cette aventure préhistorique. BLUTH parachèvera sa série de chefs-d'œuvre l'année suivante avec la sortie de *Charlie*, conte moral doux-amer dont la noirceur détonne avec la grande majorité de la production, même actuelle (Charlie, le héros, brutalement assassiné suite à un différent de tripot, est un escroc notoire à la morale incertaine, évoluant parmi la pègre des bas-fonds de la Nouvelle-Orléans). La réception est cette fois-ci en demi-teinte, nombre de critiques trouvant le film techniquement plus faible que les trois précédents longs de BLUTH. La violence du film est également mise en cause, les scènes de meurtres crapuleux, de bitures et de tripots enfumés trouvant en général peu de grâce aux yeux des parents emmenant leurs têtes blondes voir un dessin animé familial. Malgré un score modéré au box-office (le film est sorti le même jour que *La Petite Sirène*), *Charlie* aura droit à une seconde vie en VHS, et deviendra un des plus gros succès de tous les temps sur ce support. Don BLUTH poursuivra sa carrière durant les années 1990 avec quelques longs moins prestigieux (*Rock O'Rico, Poucelina...*) avant de se casser les dents en 2000 sur *Titan AE*, ambitieux mélange d'animation classique et d'images de synthèse, mais ratage financier précipitant la fermeture des studios Fox Animation pour près de dix ans.

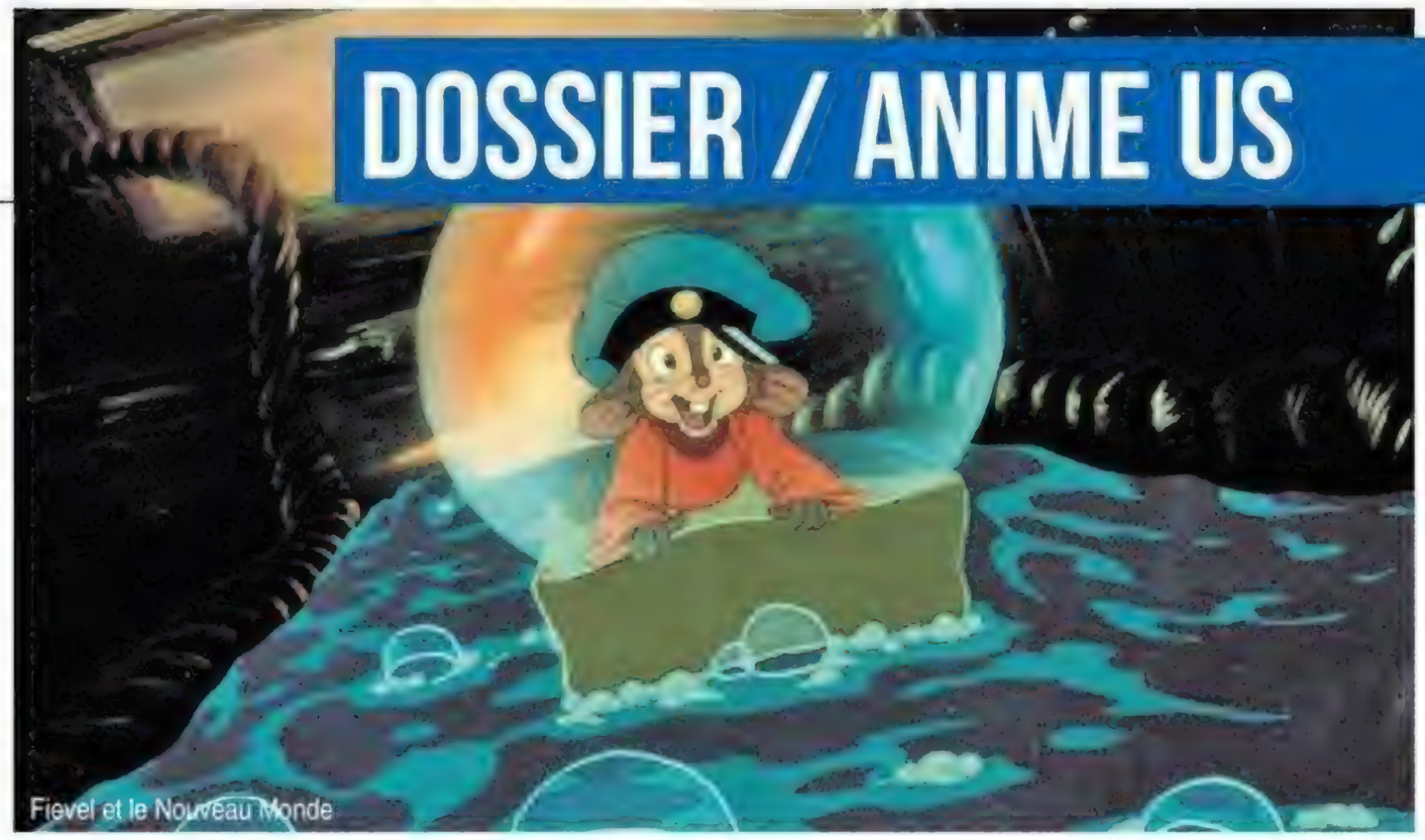
RISE OF THE MACHINES

Décennie de transitions, les années 1980 virent aussi le développement et le perfectionnement de nombre de techniques d'animations par ordinateur (existantes depuis les années 1960, mais assez difficilement exploitables au sein de métrages). Parmi quelques dates et films-clés, *Tron* tout d'abord, en 1982, sera le premier film à proposer une approche directe et sans ambages des images de synthèse avec pas loin de quinze minutes de plans virtuels sur tout le métrage (dont la fameuse course de motos lumineuses). *Tron* sera aussi un des précurseurs dans le domaine de l'animation faciale avec le visage du Maître Contrôle Principal. Le premier long



Le Seigneur des anneaux © 1978 TOLKIEN John Ronald Reuel / Warner Bros. Animation
Cool World © 1992 GRAIS Michael, VICTOR Mark / Paramount Pictures
Coraline © 2007 GAIMAN Neil / Pandemonium, Laika Entertainment
Mickey Mouse n° 002 - Steamboat Willie © 1928 DISNEY Walt. IWERKS Ub / Walt Disney Pictures

Charlie mon héros


Fievel et le Nouveau Monde

métrage animé comportant des CGI est *Taram et le chaudron magique* en 1985, année où l'on a pu voir également le premier personnage photo-réaliste animé par ordinateur (le chevalier du vitrail dans *Sherlock Holmes et le secret de la pyramide*). *Abyss*, de James CAMERON en 1989, impressionna pour ses effets novateurs sur les mouvements de liquides. L'utilisation de ces nouveaux moyens de conception se démocratisera peu à peu suite à deux séismes au début de la décennie suivante : *Terminator 2* en 1991 puis *Jurassic Park* en 1993 (et soyons fous, le clip *Black or White* du King of Pop, bien que le procédé de *morphing* photoréaliste ait déjà été utilisé en 1988 dans *Willow*). Il faudra attendre 1995 pour voir le premier long métrage entièrement en images de synthèses avec *Toy Story*. En attendant, l'animation traditionnelle a encore quelques cartes dans sa manche et les nouvelles technologies permettent de donner un nouveau souffle à des procédés utilisés depuis des décennies. En 1988, Robert ZEMECKIS, toujours sous l'égide de SPIELBERG, réalise *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, déclaration d'amour survoltée à l'âge d'or des cartoons et des films noirs. Disney trouvant le film un peu trop sexy, il sera produit par Touchstone, filiale plus « adulte » du studio (qui produira également *L'Étrange Noël de M. Jack*). Poussant dans ses ultimes retranchement le mélange d'animation classique et de prises de vues réelles, fourmillant de trouvailles visuelles (l'effet de paillettes sur la robe de Jessica Rabbit par exemple a été réalisé en filtrant la lumière à travers un sac plastique frotté à la paille de fer !), le film est une véritable prouesse technique et artistique et jongle brillamment avec ses multiples références et sa pléthore de guest-stars (la moitié de l'écurie Disney et Warner est au rendez-vous, ainsi que quelques personnages de la Paramount comme Betty Boop).

L'ATTAQUE DES CLONES

La succes-story de Pixar à partir de 1995, et la baisse progressive du coût de production des images de synthèse pousseront nombre de studios à tenter leur chance dans le sillon de la petite lampe de bureau. Dreamworks SKG (pour Spielberg Katzenberg Geffen, moguls indéboulonables de la production US) lance donc les hostilités en 1998 avec *Fourmiz* (sorti un mois avant *1001 pattes*). Critiques positives, succès au box-office, la compétition est lancée, mais l'essai est loin d'être transformé. Si chaque sortie de l'usine à rêves Pixar est attendue comme le messie, Dreamworks et consort (Sony Pictures, Blue Sky Studio...) font illusion le temps d'un film mais semblent figés dans une optique post-moderne sans réelle vision, enchaînant vainement des films au design parfois consternant (*Gang de Requins*, sorti un an après *Le Monde de Nemo*, gagne probablement la palme du *character design* le plus immonde), aux propos cyniques et à l'humour ras les pâquerettes, où la recherche du clin d'œil lourdingue semble prendre le pas sur la qualité de l'histoire (coucou *Shrek*). Il faudra plusieurs années pour voir un concurrent sérieux aux productions Pixar aux US (artistiquement du moins, certains faisant tout de même des scores incompréhensiblement bons au box-office). Le nouveau millénaire voit se décupler d'année en année le nombre de sorties et les productions tendent à se suivre et à se ressembler. Entre adaptations de séries télévisées, suites sans âmes et *spin-offs* indignes, quelques très bon films parviennent tout de même à élever le débat au milieu de produits marketés pour Happy Meal (hors Pixar on peut citer le génial *Happy Feet* de George Miller, *Coraline* de Henri Selick, *Dragons*...).

> *« L'animation traditionnelle a encore quelques cartes dans sa manche »*

CONTROL FREAKS

En 2004, Robert ZEMECKIS dévoile avec son *Pôle Express* l'éventail de possibilités d'un nouveau procédé : la *performance capture*, utilisé jusque-là sur le personnage de Gollum dans *Les Deux Tours* et *Le Retour du Roi*. Étape ultime de la *motion capture*, ce procédé permet non seulement de restituer toute la finesse des expressions et du jeu d'un acteur (quel que soit le personnage d'ailleurs : Smaug le dragon, Tintin ou même la maison hantée de *Monster House* sont interprétés par des acteurs), mais permet aussi un contrôle total des décors, de la lumière, des mouvements de caméra et du montage de chaque plan en post production, offrant des possibilités d'expérimentations infinies. Si le *Pole Express* reste perfectible sur nombres d'aspects, défrichage technologique oblige, le second essai de ZEMECKIS, *La Légende de Beowulf*, et surtout le *Tintin* de SPIELBERG renvoient les sceptiques dans les cordes. Caméras virevoltantes, plans séquences ahurissants, rendu parfait du jeu et des expressions, gestion ultra précise de la lumière, le cinéma virtuel inauguré par ces nouveaux outils tend à effacer peu à peu les limites entre cinéma classique et animation. James CAMERON avec *Avatar* ou Alfonso CUARON plus récemment avec *Gravity* confirment la légitimité du procédé (vu par certains comme un gadget à peu près incompréhensible), pour peu qu'il soit utilisé par des réalisateurs talentueux et visionnaires. ■

Charlie mon héros © 1989 BLUTH Don, GOLDMAN Gary, POMEROY John / Sullivan Bluth Studios, Goldcrest Films International
Fievel et le Nouveau Monde © 1986 KIRSCHNER David / Universal Pictures, Amblin Entertainment

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES ET RECEVEZ DES CADEAUX !

AnimeLand アニメランド — LE 1er MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA — WWW.ANIMELAND.COM

6 NUMÉROS + UN AGENDA (DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES) **37 €**

AnimeLand X-TRA アニメランド

4 NUMÉROS + UN AGENDA (DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES) **20 €**

10 NUMÉROS (1 AN D'ABONNEMENT) **+** **DEUX AGENDAS** (DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES) **+** 1 CADEAU SURPRISE SUPPLÉMENTAIRE !

AnimeLand アニメランド

AnimeLand X-TRA アニメランド

= 55 € SEULEMENT

* OFFRE LIMITÉE AUX 100 PREMIÈRES COMMANDES

© KAZUE KATO,SHUEISHA, Blue Exorcist The Movie 2012

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** (1 an) au prix de **37 €** au lieu de 41,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **46 €**)

+ 1 DES 3 AGENDAS (DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES)

❑ Pour recevoir chez moi les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de **20 €** au lieu de 22 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **25 €**)

+ 1 DES 3 AGENDAS (DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES)

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** + les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de **55 €** au lieu de 63,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **66 €**)

+ 2 AGENDAS + UN CADEAU SURPRISE !

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne

boutique.animeland.com

Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements
10, rue Louis Bourienne - 89500 Chaumot

Veuillez remplir vos coordonnées le plus lisiblement possible EN MAJUSCULES

❑ M. ❑ Mme Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ..... Pays : .....

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| E-mail : .....

Règlement par chèque (français) à l'ordre d'**AM Media Network**

AL HS 21 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/07/2016
Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires
Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois. En cas d'indisponibilité du titre choisi, un autre cadeau pourra vous être envoyé, dans la limite des stocks disponibles.

CARTOON NETWORK

RENCONTRE AVEC ADRIEN FALLU

Diffusée depuis 1999 sur le territoire français, la chaîne Cartoon Network s'est petit à petit taillé une notoriété sans tâche. En chamboulant les codes du dessin animé classique, des *Super Nanas* à *Adventure Time*, la chaîne fait la part belle aux « drôles de héros ». Nous avons pu nous entretenir avec Adrien Fallu, son directeur marketing et communication.

Tanguy MATIOSZEK

Sur l'année 2016, la chaîne produit 500 nouveaux épisodes toutes séries confondues, et six nouvelles séries. Mais aussi des développements à côté de l'antenne puisqu'une appli vient d'arriver : Cartoon Network Anything. On y trouve des micro-contenus pensés pour l'utilisation mobile et destinés à faire le trait d'union avec l'univers de la chaîne télé.

Comment décririez-vous l'esprit Cartoon Network ?
Par rapport à la production habituelle de dessins animés, Cartoon Network c'est un peu "le pas de côté". On a toujours voulu rester accessibles, mais sophistiqués. Ça passe par un humour à plusieurs niveaux de lecture qui va toucher aussi bien notre coeur de cible (les 6-8 ans) que des ados ou de jeunes adultes qui vont venir rechercher un humour décalé. Et le garant de cet esprit, c'est que l'essentiel de notre production est gérée en interne, dans les studios Cartoon Network aux USA.

Six nouvelles séries ! Vous pouvez nous en dire plus ?
Ce que je peux dire, c'est qu'on va repenser deux de nos séries les plus populaires. *Ben 10* d'abord, va repartir de zéro. Ben a à nouveau 10 ans, et bien sûr, il se transforme en alien... Mais cette fois, ce sera un peu moins orienté action et plus humoristique pour mieux coller à l'image de la chaîne.
Les Super Nanas vont aussi revenir. Là encore c'est un *reboot* complet avec un nouveau style graphique. Pas d'inquiétude : Belle, Bulle et Rebelle sont toujours là et l'humour déjanté sera au rendez-vous. On espère du coup plaire à un public plus féminin, et que les filles aussi viennent regarder Cartoon Network avec leurs copains.

***Adventure Time* est maintenant votre série phare, quel est le bilan de ces cinq années de diffusion en France ?**
Adventure Time est clairement un hit pour nous. La série a trouvé son public. Et même ses publics, puisqu'on a d'un côté une audience jeune, qui est celle de la chaîne en général, et aussi un public plus adulte qui a découvert la série sur internet et qui est très engagé. D'ailleurs *Adventure Time* est depuis le premier janvier diffusée sur Gulli ce qui va contribuer à élargir encore la notoriété de cette super série.

Cartoon Network fait partie du groupe Turner et apparemment, il y a du nouveau de ce côté-là aussi ?
Oui, avec Boomerang et Boing, Cartoon Network fait partie de la famille Turner. Et cette famille s'agrandit puisqu'une nouvelle chaîne vient d'être lancée : Toonami. C'est la chaîne des super-héros, comme Batman, Green Lantern... Avec nos quatre chaînes, TBS espère s'adresser au plus grand nombre de fans de dessins animés. ■

© Cartoon Network

MÉTAL HURLANT LE FILM

L'ANIMATION DÉCULOTTÉE

Témoin subversif de toute une génération qui fut l'actrice d'une nouvelle liberté d'expression et de pensée, *Métal Hurlant* est à l'origine un magazine français pour adultes. Fils adoptif des Américains il finira par être produit en film d'animation dans les années 1980. Fausse bonne idée ou véritable étape pour les procédés d'animation ?

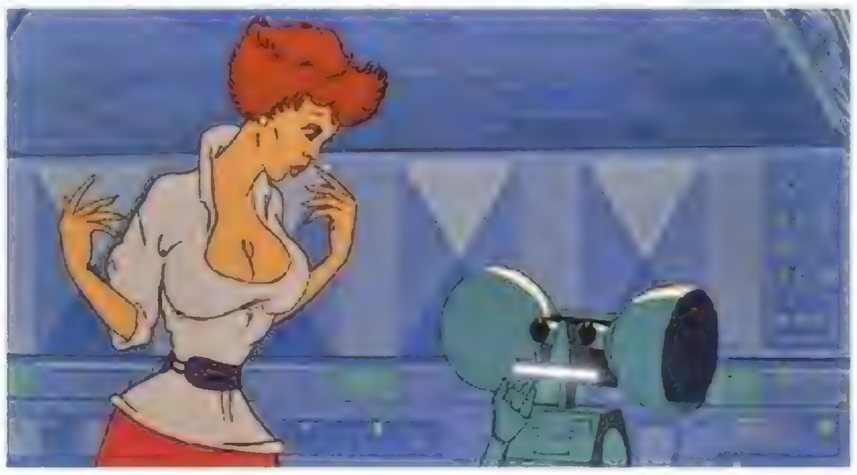
Yasmine BAOUCHE

Dans les années 1970, Jean-Pierre DIONNET donna vie à *Métal Hurlant*, édité par Les Humanoïdes Associés. Le magazine proposa dès sa sortie différentes bandes dessinés de science-fiction destinées aux adultes mais il était aussi et surtout le support principal de nombreux talents comme MŒBIUS, Philippe DRUILLET ou un certain Enki BILAL. Il est devenu une référence grâce aux contenus rédactionnels, notamment sur la musique. Fort de son succès, le magazine fut adapté aux Etats-Unis sous le nom de *Heavy Metal*. Cependant les deux versions du magazine constituèrent une partie des principaux symboles de toute une génération. Ainsi, après avoir traversé l'Atlantique, une cascade d'alcool et des montagnes de cocaïne, en 1981, *Heavy Metal* devint un film d'animation qui s'inspira des deux magazines. Une merveille d'originalité pour les uns, une aberration scénaristique et visuelle pour les autres, *Heavy Metal* reste un classique du genre.

LES CHRONIQUES SULFUREUSES

Un astronaute rejoint la Terre après avoir découvert un globe vert scintillant et fait part de sa trouvaille à sa fille : il s'agit en réalité du Loc-Nar, la source du mal absolu. Cette méchante boule verte raconte à la petite fille apeurée de nombreuses histoires démontrant sa toute puissance dans l'infini et au-delà. Elle devient alors un prétexte à la narration de plusieurs chroniques mettant en scène des protagonistes plongés dans différents univers, passant d'un New York futuriste à un décor d'*heroic fantasy*. C'est ainsi que le spectateur découvre, sous ses yeux ébahis d'innocents terriens du 3e millénaire, l'univers sulfureux de ses pairs. Ici, on a la fesse légère ! Ces chères donzelles se dénudent à la perfection, quelles qu'en soit les raisons, pour le plus grand plaisir de ces messieurs, presque

Metal Hurlant © 1980 POTTERTON Gerard - Columbia Pictures, Atkinson Film Arts



victimes de cette détresse sexuelle qui semble s'abattre sur l'ensemble de la galaxie. On peut compter sur la vaillance des héros pour remplir leurs lourdes tâches et ainsi offrir un panorama idyllique où les seins n'ont jamais été aussi gros, les lèvres aussi pulpeuses et les culottes aussi inexistantes.

UN UNIVERS SANS PRÉCÉDENT

Métal Hurlant est visuellement psychédélique et kitsch à souhait. La narration et les scènes sont toutes plus clichées les unes que les autres mais sont à replacer dans un contexte et une époque. Ce film a été victime d'une production qui a travaillé dans l'urgence, faisant appel à différents studios d'animations. Il devient alors inégal dans sa construction visuelle. Paradoxalement, les techniques d'animation utilisées sont avant-gardistes et font figure d'exemple pour l'époque. Le personnage de la guerrière Taarna a été conçu grâce à un procédé de rotoscopie qui permet de dessiner par dessus des prises de vues réelles et constitue l'ancêtre du capteur de mouvement. Les animateurs ont eu recours à des miniatures telles que l'avion *B-17*, des étendues de désert ont été filmées et intégrées à l'animation et la Corvette dans le film est bien la voiture taille réelle qui fut intégrée à l'animation. Au-delà des prouesses techniques, il y a également un univers solide qui a sans nul doute inspiré plus d'un réalisateur de *S-F*. Dans l'épisode *Harry Canyon*, on peut observer un New York futuriste qui rappellera les décors de *Blade Runner* mais surtout *Le Cinquième Élément* de BESSON bien qu'il s'en défende. Une jeune rousse, pourchassée par la police et des malfrats, se retrouve dans un taxi et demande à son chauffeur de l'aider. Quant à la scénarisation des épisodes *Soft Landing* et *B-17*, elle fut prise en charge par l'illustre scénariste Dan O'BANNON qui a entre autres co-écrit le scénario d'*Alien, le huitième passager*. L'autre force du film est bien entendu sa musique entre hard-rock et heavy metal. Elle reste anthologique et compte dans sa liste des groupes tels que *Black Sabbat*, *Nazareth*, *Devo*, *Riggs*, *Cheap Tricks* et le groupe français *Trust*. Constituant une part essentielle du film, elle est garante de son esprit *Sex, Drug and Rock'n Roll*. Il est aussi vrai que si on dépasse le côté « tout en poitrine » qui éclate au visage toutes les cinq minutes, on remarquera des symboles de tolérance et un mince soupçon de féminisme-sous-latex à travers l'union entre une jeune femme et un robot pour le premier et la démonstration de puissance de la guerrière Taarna pour le second, clôturant ainsi cette anthologie futuriste. *Métal Hurlant* est un film aussi schizophrénique que l'ont voulu ses géniteurs. Il rappelle une époque où la liberté d'expression, la sexualité et la tolérance étaient plus en vogue qu'aujourd'hui. ■

« Les techniques d'animation sont avant-gardistes et font figure d'exemple pour l'époque »

En bref...

Metal Hurlant est un témoin clef d'une génération hyper sexualisée et un peu camée aussi ; il ne plaira pas à tout le monde mais c'est un classique !

★★★

- **Titre original :** *Heavy Metal*
- **Titre français :** *Métal Hurlant*
- **Format :** film
- **Date de sortie :** 1981
- **Réalisation :** Gerald POTTERTON (supervision)
- **Genre :** Animation, Science-fiction
- **Character designer :** Fred HELLMICH
- **Musique :** Elmer BERNSTEIN
- **Studio :** Guardian Trust Company, Canadian Film Development Corporation (CFDC), Famous Players, Columbia Pictures

BILL PLYMPTON

LA SOIF D'INDÉPENDANCE

Indépendant. C'est probablement le qualificatif le plus représentatif de Bill PLYMPTON et de son oeuvre. Qu'il s'agisse de son dessin, de son propos, de sa carrière ou même de sa vie, c'est l'anticonformisme et le refus de tout compromis qui donnent le ton. Mais la liberté a un prix, et la frontière entre indépendance et isolement peut être mince.

Tanguy MATIOSZEK

Portland dans les années 1950 est encore une ville industrielle besogneuse, bien loin du bassin de créativité peuplé de *hipsters* qu'elle est aujourd'hui. Mais c'est ici que le petit Bill PLYMPTON a grandi. Et de son propre aveu, pour un enfant, il n'y avait pas grand chose d'autre à y faire que regarder les gens, et les dessiner. L'observation devient son hobby, et le dessin son exutoire. Faute de papier à dessin de qualité, il gribouille sur du papier de boucherie, utilisant les tâches de sang et les imperfections du support comme autant d'éléments graphiques. Cette envie de créer coûte-que-coûte et de s'affranchir des obstacles est déjà présente. L'indépendance de Bill est en marche. Après des études d'art à New York, Bill fait de son mieux pour vivre de dessins politiques dans des journaux pas toujours recommandables (*Playboy* et *Penthouse* entre autres). Mais il a envie de vie, d'animation, et le dessin de presse ne lui suffit pas. Les gens et leurs émotions sont des choses en perpétuel mouvement que seul le dessin animé peut représenter ! Il a bien fait plusieurs tentatives avortées d'animer ses gribouillages (comme par exemple en 1977 avec *Lucas, the Ear of Corn*, resté inachevé), mais l'absence de réel débouché le décourage.

LA SOIF DE CRÉER

Ce sont les années 1980 qui mettent un coup de pied dans la fourmilière. Le câble arrive et avec lui des douzaines de nouvelles chaînes de télé qui s'affranchissent du mainstream. Et c'est dans cette ambiance d'essor créatif qu'il mène à bien, seul, la réalisation de son premier véritable court métrage. *Your Face*, clip onirique et cynique, sera diffusé sur MTV en 1987. Le style est fouillis, expérimental et laisse une forte impression de brouillon volontaire. Le succès est sans appel : cette même année, le court métrage est nominé aux Oscars et Disney lui propose du travail. L'enfant de Portland en rêvait, mais l'adulte refuse. Il est effrayé par un contrat 100 % *World Company* qui signifierait la fin de sa liberté. Il dira être anxieux à l'idée d'épuiser sa créativité sur *La Bande à Picsou*. Mais certains y voient aussi la peur de décevoir, la faute à ses carences techniques. Ironie du sort quand c'est précisément pour sa liberté et son originalité que les studios Disney le voulaient : pour animer le génie d'*Aladdin*.

Bill prend alors la décision la plus importante de sa vie d'artiste : puisqu'il a la chance de pouvoir gagner sa vie tout seul, il continuera tout seul et fera tout, tout seul. Et cette décision, c'est le paradoxe de Bill Plympton : remarqué grâce à un style "imparfait", initialement plus subi que choisi, ce succès soudain va l'obliger à en faire une marque de fabrique. Et tant pis s'il doit s'y enfermer et embrasser une laborieuse solitude.

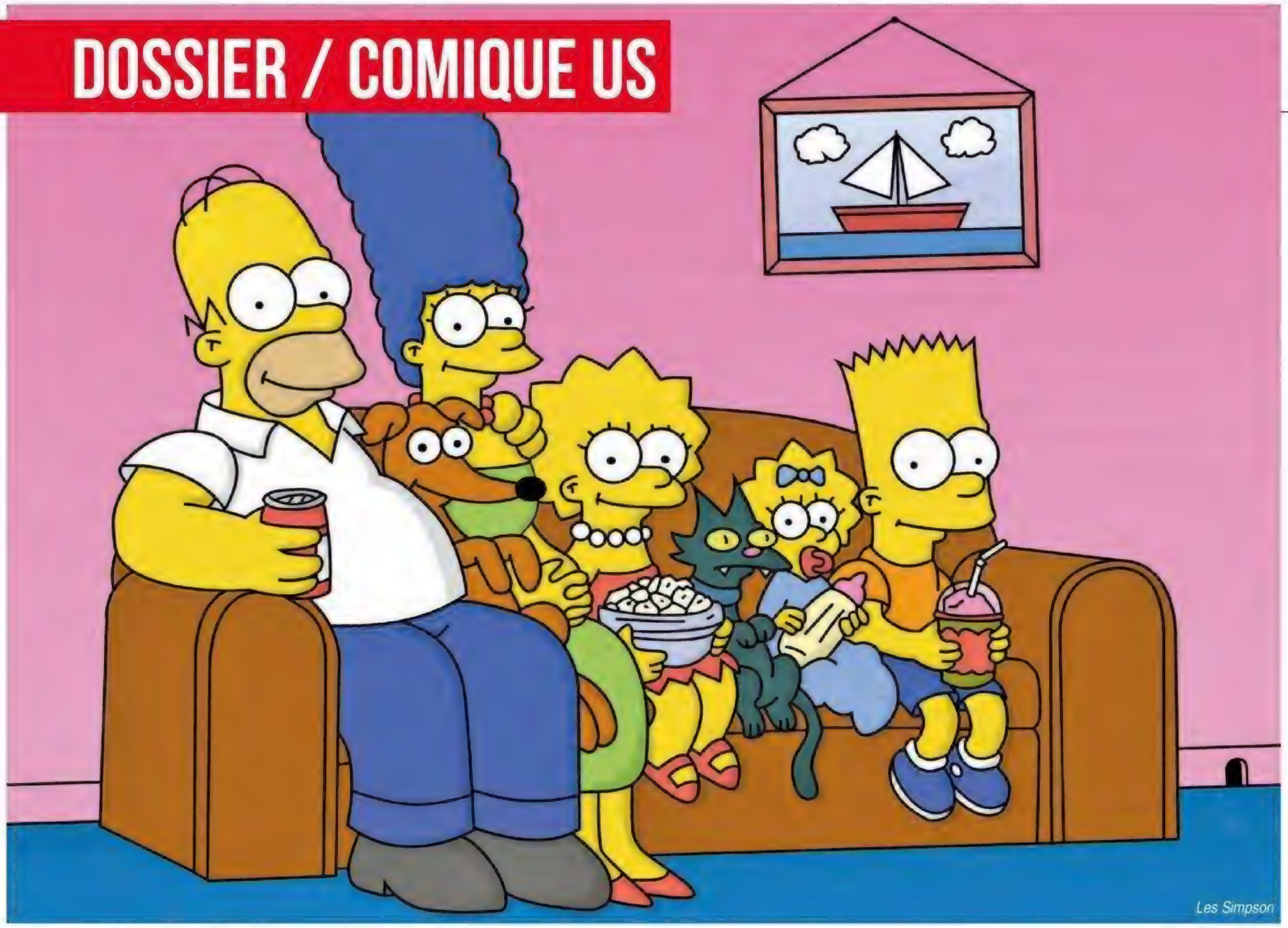
Photo : D.R

LE CHOIX DE LA SOLITUDE

Tout dessiner, seul, à la main est un travail de titan. Mais Bill PLYMPTON sait être besogneux : à la cadence infernale, mais hyper-régulière, de 100 dessins par jour, il lui faut une année entière pour réaliser (au sens propre) un long métrage. Et il ne s'arrête jamais ! Avec une trentaine de courts et une demi-douzaine de longs métrages au compteur, il illustre de façon surréaliste et imagée ce qui l'a toujours fasciné : ce qui se passe dans la tête des gens.
S'appuyant sur la décomplexion de son style, il n'hésite pas à mettre à jour de façon visible les névroses et les frustrations de ses personnages. Se déformant du réaliste au ridicule, leurs visages et leurs chairs crient au spectateur le caché, l'amoral, tapi au fond des esprits. Il a soif d'illustrer l'obsession sexuelle (*L'Impitoyable Lune de Miel - 1997*), la jalousie ou la peur de l'union (*Les Amants Électriques - 2013*) et c'est en montrant cruement ce qu'on ne peut jamais voir que le ton de Bill PLYMPTON s'est formé.
S'il connaît alors un succès d'estime conséquent, ce n'est pas non plus ce qu'il y a de plus lucratif, bien qu'avec la notoriété viennent les commandes. Mais que ce soit pour un clip de Kanye WEST ou pour un générique alternatif des *Simpsons*, il accepte toujours à condition d'avoir le champ totalement libre. Et tant pis s'il ne sera jamais millionnaire.
C'est pourquoi récemment, il a financé son long métrage *Les Amants Électriques* via la plate-forme de *crowdfunding* Kickstarter. Les 75 000 dollars demandés ont été recueillis en un temps record. La garantie d'indépendance offerte par ce type de financement l'a poussé à retenter l'expérience pour son futur film *Revengeance*. Mais cette fois, et c'est une première, c'est une co-réalisation ! C'est même Bill PLYMPTON qui est sorti de sa coquille pour contacter l'animateur indépendant Jim LUJAN. Alors passage de flambeau d'un maître à un émule ? Ou bien réelle collaboration à quatre mains ? Réponse fin 2016.

« Victime du syndrome de l'imposteur mais obsédé par sa vision, Plympton s'est isolé »

Finalement, en tournant le dos au *mainstream* et en résistant aux compromis, Bill PLYMPTON est devenu un de ses propres personnages. Victime du syndrome de l'imposteur mais obsédé - quasi égoïstement – par sa vision, il s'est isolé et a développé son propre langage. Mais la création n'a, somme toute, pas de recette : depuis 30 ans, Bill tire son épingle du jeu comme un équilibriste sur la scène que le public a fabriqué pour lui. Et s'il s'ouvre aujourd'hui à l'autre, c'est peut-être une nouvelle page de son histoire qu'il s'apprête à écrire. ■



LE COMIQUE US

DE LA SITCOM AU CELLULOID

L'humour dans le dessin animé américain est généralement caractérisé par un ton particulier, souvent ironique, parfois cynique. Presque systématiquement relié au quotidien, c'est un principe de dérision qui résonne avec le vécu de son public. Un humour traditionnellement de scène dont le dessin animé a su s'emparer.

Tanguy MATIOSZEK

C'est Tex AVERY qui est le premier à amener cet humour nouveau dans ses cartoons. Dans les années 1930, celui qui deviendra le réalisateur mythique de cartoons mondialement connus travaille pour Warner Bros. A l'époque, il se contente de suivre la ligne éditoriale imposée par son employeur. Et l'essentiel de l'humour dans les cartoons est alors du pur comique de situation (*slapstick comedy*). Chutes, coups de pieds au derrière, dynamite qui explose... Tex AVERY étouffe dans cette ambiance de cirque. Pendant la guerre, libéré de ses obligations vis-à-vis de Warner, il entre chez MGM et s'émancipe enfin.

Même si ses cartoons sont toujours riches en explosions et autres blagues primaires, ses personnages sont nouveaux : leurs personnalités, leurs accents ou leurs habits les campent dans la peau de protagonistes contemporains de l'époque. New-yorkais du Queens, immigrés italiens, *rednecks* du sud... Au delà de leurs rôles classiques (souvent animaliers) de dessin animé, les personnages de Tex AVERY intégrent - déjà - une dimension sociale qui doit résonner auprès des spectateurs (s'y

Droopy

Droopy © 1943 AVERY Tex / MGM
Les Simpson © 1989 GROENING Matt / Klasky Csupo
T'as Bonjour chez Jean © 1972 COSBY Bill / Filmation
Les Jetsons © 1962 BARBERA Joseph / HANNA William / Hanna Barbera Productions
South Park - Saison 01 © 1997 PARKER Trey STONE Matt Brandt Productions

reconnaissant ou reconnaissant les autres dans une version outrée du quotidien).
À *George and Junior* (des chiens vagabonds à l'accent de Brooklyn tirant le diable par la queue et cherchant toujours un nouvel emploi précaire), aux jolies filles en chemises à carreaux parlant comme en Caroline du Sud ou au grand méchant loup à la langue châtiée "comme en Europe" s'ajoutent de nombreuses pancartes parodiant des réclames de l'époque, des clins d'oeils constants à l'actualité, des situations familières pour le public. Mais sans jamais trahir l'esprit tarte à la crème du cartoon, n'hésitant pas à faire mourir, puis revivre, les personnages ou défier toutes les lois de la logique pour arriver à ses fins humoristiques.

LES ACTEURS DE PAPIER

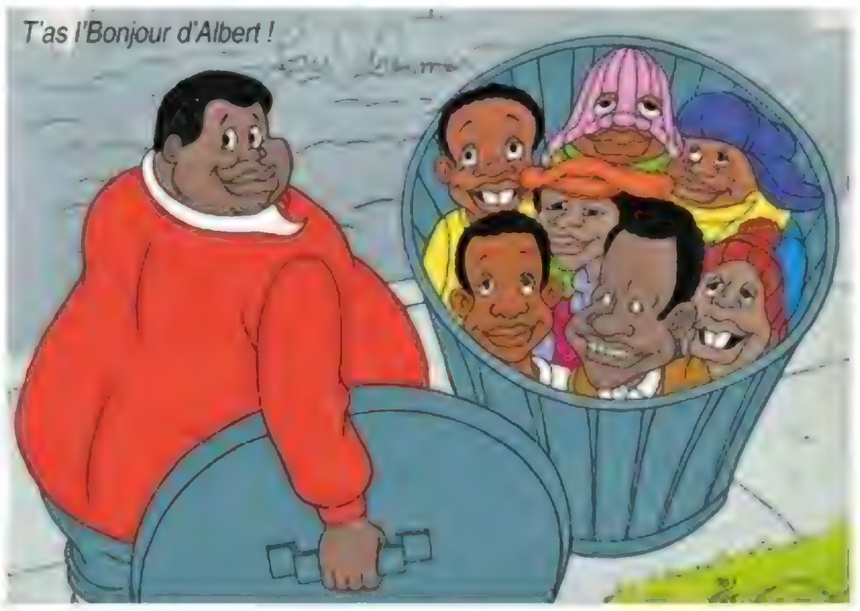
Pour le comique, l'intérêt du dessin animé, c'est bien celui-là : pouvoir tout faire pour servir le propos, sans se soucier de la vraisemblance à tout prix.
Et quand le rêve américain des années 1950-1960 s'exhibe à la télévision dans les sitcoms, la boîte de superproduction d'animation Hanna-Barbera flaire le bon filon. Et bien avant les *Simpsons*, en 1960, *La Famille Pierrafeu* (*Meet the Flintstones* en VO) débarque à la télévision et devient, en fin de compte, la première sitcom animée de l'histoire. Avec cette série, Hanna-Barbera lance une véritable nouveauté sur le paysage audiovisuel américain : une pure sitcom, mais déguisée en cartoon (à moins que ce ne soit l'inverse). On a la famille au complet, avec ses typologies de personnages classiques, des intrigues basées sur la vie de tous les jours, et finalement une morale finale. Et si la transposition dans un univers préhistorique est un prétexte à quelques gags cro-magnonesques, elle existe surtout pour souligner le fait que les relations familiales et les tracas du quotidien sont une préoccupation intemporelle dont les fondamentaux sont universels.
La Famille Pierrafeu est d'ailleurs le premier dessin animé à être programmé en créneau *prime time*, en face des autres sitcoms filmées avec de vrais

Les Jetson

acteurs pour celles-là. Et quand deux ans plus tard la "suite", *The Jetsons*, arrive sur les écrans, c'est directement à la même heure. L'espace et le futur ont remplacé les dinosaures et la préhistoire, mais la famille "*middle-class*" est peu ou prou la même. Car c'est bien d'universalité dont il est question. Si les familles sont souvent sur le même schéma (Papa qui travaille pour des chefs, Maman à la maison et une petite famille turbulente), c'est parce que la sitcom joue sur un comique de reconnaissance, le même que celui qui fonctionnait chez Tex AVERY. Le public doit reconnaître, s'y reconnaître et penser "Ah mais oui, c'est tellement vrai !"
Ce type d'humour, ce sont aussi les *stand-up comedians* qui en sont les artisans. Ces comiques de one-man-show qui sont les spécialistes de l'observation savent bien qu'un des chemins les plus rapides vers le rire est d'appuyer (doucement) là où ça fait mal, quand on reconnaît ses travers, ou ceux du voisin. Et dès la fin des années 1970, sans surprise, c'est vers eux que se tournent alors les maisons de production américaines pour enrichir leur catalogue de dessins animés ancrés dans l'actualité. Bill COSBY, déjà au sommet de sa gloire, scénarise et présente *Fat Albert and the Cosby Kids*, plus connu en France sous le nom de *T'as l'bonjour d'Albert* présenté par Carlos. Le succès est au rendez-vous et mécaniquement, l'industrie s'affole et produit tout et n'importe quoi, du moment qu'un comique connu peut écrire (et aussi incarner un personnage). Et si certains s'en sortent honorablement, comme Martin SHORT en 1988 avec *The Completely Mental Adventures of Ed Grimley*, qui reprend un de ses personnages récurrents du

> *« South Park met un coup de pied dans la fourmilière du sitcom "traditionnelle" »*

South Park



T'as l'Bonjour d'Albert !

Saturday Night Live, d'autres n'ont pas la même chance (ou le même talent). Comme par exemple John CANDY avec *Camp Candy* (1989) où il incarne un chef scout qui finit par être plus inquiétant que sympathique.

LE TSUNAMI SIMPSONS

Mais en décembre de cette même année, c'est le début en prime time solo des *Simpsons*. Et si les premières saisons font la part belle à Bart, le pré-adolescent turbulent et irrévérencieux, très rapidement c'est son père Homer – plus intéressant, plus familier – qui lui vole la vedette en représentant parfaitement le type de personnage humain, avec toutes ses faiblesses égoïstes d'homme blanc dans la force de l'âge. C'est le référent auquel on s'identifie, ou sur lequel on cristallise notre dédain du monde patriarcal moderne. D'ailleurs, dans un épisode où toute la famille se plaint de la qualité médiocre des programmes à la télévision, Homer (qui en est enchanté) rétorque "*Je suis un homme blanc entre 18 et 49 ans, et tout le monde m'écoute ! Même si c'est complètement stupide.*" Une mise en abîme de plus dans le dessin animé qui, tel un miroir, finit son générique mythique par la famille entière devant la télé.

Les années 1990 sont définitivement celles de l'hégémonie "*Simpsons*". Jamais, depuis *La Famille Pierrafeu*, on avait connu pareil record d'audience. Les ventes de produits dérivés dépassent le milliard de dollars dès la première année et la Fox, qui produit le programme, a touché le gros lot. Mais soucieuse d'assurer ses arrières, elle lance plusieurs projets similaires : *Profession Critique*, *Les Stubbs* (écrit par Eddie MURPHY), *Life with Louie*... Mais aucun n'aura un retentissement similaire. Le rouleau compresseur est en marche, et nombreux sont les auteurs qui passent par les *Simpsons* dans les années 1990 avant de s'émanciper, comme Greg DANIELS (*The Office*), Mike REISS et Al JEAN (*Profession Critique*), David ISAACS (*Mad Men*), Robert COHEN (*The Big Bang Theory*)...

« Les Simpsons prennent de la vitesse fin 1989 et passent en prime time : la gloire »

UN GENRE À BOUT DE SOUFFLE ?

Et même si avec *Les Griffin* (1999), ou tout récemment *F is for Family* (2015), ce type de programme, calqué sur le même modèle de sitcom commentant la vie, continue de vivre et faire vivre de nombreux auteurs, c'est en 1997 qu'un changement tangible se produit : *South Park* met un coup de pied dans la fourmilière du carcan sitcom "traditionnelle". Cette fois, ce sont les enfants qui sont les héros, et ce qui change, c'est qu'ils parlent avec des mots qu'on a plus l'habitude d'entendre dans la rue qu'à la télé. Et sans égaler les records d'audience des *Simpsons*, on tient enfin un concurrent valable et surtout différent. Là encore, comme à l'époque de Tex AVERY, c'est le commentaire de l'actualité qui est à l'honneur, et pour cause : chaque épisode n'est écrit qu'une semaine avant sa diffusion. L'occasion de surfer sur les sujets bouillants et de flirter avec le public des talk-shows où officient les comiques. La boucle est bouclée. *South Park* ouvre la voie à de nouveaux types de programmes humoristiques. Le champ des possibles s'ouvre. *Futurama* (1999), créé par l'auteur des *Simpsons*, emboîte le pas à la production Cartoon Network (ex Hanna-Barbera) qui privilégie un humour décorrélé de la réalité, plus décalé, plus absurde, et surtout, plus référentiel. Dans *Samurai Jack* ou *Adventure Time*, on ne fait plus rire en montrant la vie du public. On va plutôt un cran plus loin : on fait rire en montrant que l'on sait ce que le public sait... pour mieux le démonter. Dans ce jeu d'échecs de l'humour, le quotidien a tellement été copié que sa parodie devient elle-même la norme. Seul reste l'absurde, et – peut-être – le gag tarte à la crème des premiers cartoons ? ■

Futurama © 1999 GROENING Matt / 20th Century Fox

MINI-PORTRAIT MATT GROENING

Comment gérer son oeuvre et sa vie quand on est le cerveau (et la main) derrière le plus gigantesque phénomène télévisé de l'histoire de l'Amérique. Entre concessions et regrets, doutes et ambitions, business et création, Matt GROENING refuse de brader son génie et enchaîne les succès presque contre son gré ! Portrait d'un businessman malgré lui.

En 1978, Matt GROENING a 24 ans. Pour payer son université, il travaille comme serveur dans une maison de retraite et se découvre une obsession pour les histoires "sans intérêt" des pensionnaires. C'est ce tissu social invisible, fait de récits qui n'existent qu'en relation avec leur contexte, qui le pousse à se lancer dans l'écriture. Il crée alors un fanzine contestataire : *Life in Hell* (*La Vie c'est l'Enfer*, plusieurs tomes brillamment traduits en français par Jean-Luc FROMENTAL). Il conteste le quotidien, l'amour, le travail, les choses fatigantes et ennuyeuses. Les personnages, lapins rarement souriants, font face à leurs vies et leurs échecs. Repéré par le magazine californien *Wet* (dans lequel écrivait également David LYNCH), le fanzine devient un strip régulier. C'est le début d'une carrière.

En 1985, approché pour une adaptation télé de *Life in Hell*, Matt GROENING ne veut pas risquer de perdre les droits de ses lapins. Ironie, les personnages "jetables" qu'il crée alors sont *Les Simpsons*. D'abord un programme court diffusé dans une émission de variétés, *Les Simpsons* prennent de la vitesse et à la fin de l'année 1989, passent en prime time : c'est la gloire.

PAS DE RÉPIT POUR LES BRAVES

Et comme souvent : qui dit gros succès, dit gros ennuis. Matt GROENING sent que le vent tourne et que les *Simpsons* échappent à son contrôle. S'éloignant petit à petit d'une production qui tourne toute seule, il prend du temps en 1997 avec David S. COHEN, un des auteurs des *Simpsons*, pour imaginer une nouvelle aventure plus libre et moins ancrée dans la répétition du quotidien. Après deux ans de galères et de découragements, *Futurama* voit le jour sur Fox.

La série, plus surréaliste et moderne, trouve son public mais déçoit la chaîne ainsi que le public très *mainstream* des *Simpsons*. Là encore Matt GROENING souffre d'avoir les mains liées par la production à grande échelle ; il se désintéresse progressivement de cette nouvelle machine infernale.

Mais il n'oublie pas ses lapins. Il avait juré au début de l'aventure télévisuelle de ne jamais arrêter *Life in Hell*. Bien entendu, la popularité des *Simpsons* n'est pas pour rien dans la longévité du *strip*, mais pour Matt GROENING, c'était aussi son dernier travail complètement indépendant ainsi qu'un lien nécessaire avec le crayon et le papier. Fatigué, et craignant de devenir hors-sujet, il publie le dernier strip en 2012. Aujourd'hui, il a 61 ans et est à la tête d'un empire populaire et financier. Et comme nous, il se demande de quoi demain sera fait. ■

CHRONOLOGIE DE

LA FAMILLE PIERRAFEU - HANNA-BARBERA

1960

La première véritable sitcom animée. Une famille comme les autres... sauf qu'elle vit à la préhistoire. Un papa qui travaille, une maman à la maison, deux enfants et un animal : les fondamentaux sont posés.

6 saisons - fin en 1966

1962 : LES JETSONS - HANNA-BARBERA

1962

Une resucée des *Flintstones*, mais cette fois dans l'espace. Les problématiques familiales sont immuables, du jurassique à l'ère spatiale. Si cette fois l'univers est plus urbain, on ne change pas une équipe qui gagne !

1 saison - 1962 puis 2 saisons 1985-1987

WAIT TILL YOUR FATHER GETS HOME! - HANNA-BARBERA

1972

Dans cette sitcom non diffusée en France, les auteurs abordent pour la première fois les problématiques générationnelles. Ce sont les *seventies*, avec une fille féministe et un fils contestataire, la famille lambda américaine a du fil à retordre.

3 saisons - fin en 1974

LES SIMPSONS - FOX

1989

Plus la peine de présenter les stars de la sitcom animée. La ville de Springfield et ses habitants font partie de la culture générale. Anecdote amusante : à part Bart, les prénoms des Simpsons sont ceux de la famille de Matt Groening !

27 saisons - en production

PROFESSION CRITIQUE - ABC

1994

Diffusée en France sur Canal +, *The Critic* était une tentative osée (et très new-yorkaise) de voir la famille décomposée. Un père seul avec son fils essaie de concilier famille et travail. Il existe deux *cross-overs* avec *Les Simpsons* (ce qui n'a pas plu à Groening).

2 saisons - fin en 1995

LA SITCOM ANIMÉE

1997

LES ROIS DU TEXAS - FOX

Imaginé par les créateurs de *Beavis & Butthead* et un scénariste des *Simpsons*, *King of the Hill* relate le quotidien d'une famille de Texans particulièrement rétrogrades et idiots. Ovni diffusé sur le tard en France (2008) et, hélas, vite annulé.

13 saisons - fin en 2010

1997

SOUTH PARK - COMEDY CENTRAL

La famille (et la vie) vue par des enfants qui ne parlent plus comme des enfants. Et surtout pas comme ceux qu'on avait l'habitude de voir à la télé. Spécialisée dans le commentaire acide de l'actualité, la série marque un tournant dans l'irrévérence.

19 saisons - en production

1999

LES GRIFFIN - FOX

Emmenée par son créateur Seth MacFarlane, *Family Guy* se veut un "anti-Simpsons" au verbe cru, et aux situations extrêmes. Se reposant surtout sur une écriture ciselée, difficile à traduire, la série n'a jamais décollé autant qu'elle aurait dû en dehors des USA.

14 saisons - en production

2005

AMERICAN DAD - FOX

Imaginée par Seth MacFarlane au lendemain de l'élection de George W. Bush en 2000, la série met en scène un père hyper-conservateur et sa famille. Ironique sans jamais révéler clairement son visage, son humour anti-américain surprend.

11 saisons - en production

2015

F IS FOR FAMILY - NETFLIX

Réalisée en France, mais écrite aux USA par Bill Burr, *F is for Family* joue avec le mauvais esprit et le politiquement incorrect. Les Murphy sont une famille américaine des *seventies*, mais leur comportement "normal" serait totalement déplacé aujourd'hui.

1 saison - en production

ADVENTURE TIME

JAKE & FINN À LA CONQUÈTE DU MONDE

Dans le monde de Ooo, vivent deux amis, un garçon humain et un chien polymorphe et parlant. Ils sont aussi frères, mais ce n'est finalement pas ce qu'il y a de plus bizarre dans cette série. Comment un dessin animé aussi loufoque que coloré a-t-il réussi à emballer la critique en plus d'être un carton commercial ? **Tanguy MATIOSZEK**

Jake et Finn sont les héros dilettantes d'*Adventure Time*. Chevaliers à la cool, ils sauvent des princesses plus souvent que Mario, et viennent au secours des habitants de leur planète aux couleurs vives. Leurs péripéties n'ont souvent pas d'autre but que l'aventure pour l'aventure et pourtant... Si tout a l'air simple, sous l'emballage d'un dessin animé plutôt proprement réalisé et bien animé se cache un travail d'orfèvre. Chaque créature, chaque artefact, chaque dialogue sent bon la réflexion. Le ton de la série, mûrissant au fil des saisons, tire son épingle du jeu avec brio sans tomber dans la facilité, ni le clientélisme. Un travail d'équilibriste compliqué à maintenir pour Pendleton WARD, son auteur.

Los Angeles, 2006. À l'époque, "Pen" (comme l'appellent ses amis) a 24 ans et fait un peu de story-board d'animation, mais il est surtout un "jeune artiste". Il fait des fanzines, des *webcomics* (*Bueno The Bear*) et découvre le gif animé... Bref, il a envie de créer. Et ça tombe bien, c'est la bonne époque pour se lancer : Internet sort de l'adolescence et devient enfin un endroit où échanger, collaborer ou tout simplement perdre son temps (YouTube vient d'arriver). Pendleton WARD passe l'année à réaliser un court métrage sur son temps libre. *Adventure Time* ne fait pour le moment que 7 minutes, mais devient, fin 2007, une vidéo star, visionnée plusieurs millions de fois sur le net. Pendleton WARD se dit que c'est peut être le moment d'en faire quelque chose.

UN JACKPOT COLORÉ

Et c'est toujours gênant quand quelqu'un rate une bonne opportunité : Pen montre son projet à Nickelodeon (pour qui il travaillait, via le studio NickToons). Mais la chaîne ne veut pas franchir le cap, et refuse de transformer le court métrage en série. Tant pis pour eux : en 2009, ce sera Cartoon Network (qui a quand même tergiversé avant de se lancer) qui dira banco : et c'est parti pour la machine à billets ! Car si Finn et Jake veulent aider tout le monde, c'est surtout la chaîne américaine qui en profite : avec plusieurs dizaines de millions de dollars de recettes en 2014, rien qu'avec le merchandising, on peut dire qu'*Adventure Time* est devenu un des atouts majeurs de la chaîne.

© Cartoon Network

Et si ce succès – mérité – est le fruit d'un grand travail et d'une créativité débordante, c'est aussi celui de la chance (ou la parfaite stratégie) d'avoir eu le ton juste au bon moment et au bon endroit. En 2009 quand *Adventure Time* sort sur les écrans de Cartoon Network, c'est au beau milieu d'une vague de *revival* début *90's* créée par le rejet d'une décennie dépressive post-11 septembre. Le *retrogaming* est en plein boum, la *chiptune* connaît une seconde jeunesse... Bref, il n'a jamais été aussi cool d'être fluo-geek et créatif qu'à ce moment là.
La série est officiellement destinée aux 4-11 ans, et répond au cahier des charges "jeunesse" classique. À savoir : des épisodes courts à la trame peu complexe, des couleurs qui décollent la rétine et souvent une morale simple à la fin. Mais les références sont nombreuses, et la série n'hésite pas à distribuer des clins d'oeils à ses spectateurs plus âgés. À la manière d'une production Pixar, les allusions à la culture pop comme les nombreux bruitages façon jeux vidéo, ou la distribution chamarrée (comme Lady Rainicorn, une licorne arc-en-ciel volante qui ne parle que coréen) sont clairement là pour tirer l'âge du public vers le haut, sans entraver la compréhension des plus jeunes.

DROIT AU COEUR DU PUBLIC

Et au-delà d'une simple connivence culturelle qu'on ne verrait que dans les détails, l'écriture de la trame scénaristique elle-même a su très vite s'affranchir des carcans habituellement associés aux dessins animés pour enfants. Dès la troisième saison, les *backstories* des personnages prennent un tour plus psychologique et étoffé. La thématique du passage de l'enfance à l'adolescence, déjà présente,

« Sous un air de dessin animé simplement réalisé se cache un travail d'orfèvre »

se définit. Savoir changer de perspective afin de comprendre l'autre était un thème récurrent, mais il est transcendé dans un arc scénaristique complet pendant lequel tout le *cast* change de sexe ! Globalement, au fil de la série, les personnages s'approfondissent et dévoilent leurs failles psychologiques. Sans jamais être gnan-gnan, la série parvient à être touchante pour les plus âgés et compréhensive avec ados et enfants.
Mais *Adventure Time* est en besoin permanent de renouvellement. Et Pendleton WARD a l'impression qu'il a fait le tour de la question. Embarqué sur un paquebot plus imposant et compliqué à manœuvrer qu'il ne l'avait imaginé à l'origine, il jette l'éponge, épuisé par la responsabilité. La 5e saison est la dernière avec Pendleton aux manettes. Lui qui - comme Finn - a grandi sans son père, abandonne sa série qui se retrouve à son tour orpheline, entre d'autres mains.
Le départ de l'auteur n'a pas entaché le succès de la série qui se poursuit actuellement dans sa 7e saison. Avec des millions de spectateurs chaque semaine, le cocktail réussit a fait mouche aux USA. En France, la série est diffusée uniquement sur Cartoon Network, chaîne très peu distribuée et payante. Mais, grâce à Internet, les fans sont nombreux ici aussi. Et même s'ils sont en moyenne plus âgés, ils ont aussi le coeur qui bat pour Finn, Jake, Ooo et le goût de l'*Adventure Time*. ■

En bref...

Sous un air de dessin animé simplement réalisé se cache un travail d'orfèvre.

★★★★

- **Titre original :** *Adventure Time*
- **Origine :** États-Unis
- **Format :** épisode de 11 minutes, 7 saisons (en cours)
- **Année :** 2010
- **Auteur original :** Pendleton WARD
- **Réalisation :** Larry LEICHLITER
- **Studio :** Cartoon Network et Frederator
- **Distribution :** Warner Bros. Television

DARIA

NA NA NA NA NA

Années 1990, époque lointaine. Entre clips de rock indé et concerts mythiques, quelques productions maison comme *Daria* ont su parfaire l'image cool et l'esprit « sale gosse » qui animaient encore MTV avant que la « *music* » ne soit remplacé par un autre mot de cinq lettres, peu après le changement de millénaire. Retour sur une des meilleures série des *90's*.

Julien MARC

Pour présenter *Daria*, il faut remonter en 1993 au lancement de *Beavis et Butt-Head*. Show défouloir bête et méchant (sorti de l'esprit de Mike JUDGE, futur réalisateur du monstrueux *Idiocraty*) produit à l'économie, la série suit les tribulations de deux cancres adolescents crétinoïdes et fans de rock, passant le plus clair de leur temps à tenter les pires stupidités imaginables et à rire grassement à la moindre allusion vaguement sexuelle. Parmi les personnages récurrents que côtoient les deux énergumènes, Daria donc, ado discrète et cynique (qu'ils surnomment Diarrhea, logique). Reléguée à l'état de simple faire valoir (elle est dans la même classe que le duo, et semble être la seule à pouvoir les juguler un minimum), c'est seulement en 1997 que le personnage prendra sa véritable épaisseur.

Durant la dernière année de diffusion de *Beavis et Butt-Head*, MTV lance la production d'un *spin-off* dont Daria serait le personnage principal. Un épisode pilote de 5 minutes voit le jour (il ne sera jamais diffusé, mais est visible dans l'intégrale DVD Z1 du show et un peu partout sur la toile) et le feu vert est donné pour une première saison de 13 épisodes. Suivront quatre autres ainsi que deux longs métrages (*Vivement la rentrée*, s'intercalant entre les saisons 4 et 5 et *Adieu le Lycée*, clôturant la série). C'est le 3 mars 1997 qu'est diffusé le premier épisode de *Daria* sur MTV.

YOU'RE STANDING ON MY NECK

La série relate les années lycée de Daria Morgendorfer, depuis son arrivée dans une petite ville de banlieue typique, Lawndale, jusqu'à son entrée en fac lors du long métrage final. La très grande majorité des scènes se situe donc dans l'enceinte du lycée ou au domicile même de Daria. Intelligente, cynique, pessimiste et misanthrope, coutumière d'un humour pince-sans-rire, elle devra composer au fil des cinq saisons avec une galerie de personnages tous plus ou moins atteints. Passant pour inadaptée sociale au lycée, où sévit à quelques rares exceptions un panthéon de cas

En bref...

Drôle, cinglant, engagé, Daria est un *must-seen* absolu pour quiconque écrase encore sa larme à l'évocation du bahut ou des glorieuses *90's*. Le haut du panier de la chronique adolescente.

★★★★★

- **Titre original :** *Daria*
- **Format :** 5 saisons, 65 x 21 min
- **Auteurs originaux :** Glenn Eichler, Susie Lewis
- **Studio :** MTV Animation, MTV Network

sociaux (autant chez les profs que chez les élèves), le retour à la maison n'encourage pas non plus à l'optimisme : une mère absente, un père déconnecté et puéril, une sœur *fashion victim* superficielle dont la vie tourne autour de son club de mode... Parmi les proches et rares alliés de Daria, Jane sa meilleure amie, au moins aussi désabusée qu'elle et artiste à ses heures, Trent, le frère de Jane, musicien perché et glandeur notoire, et Tom, fils de notables de la ville et particulièrement caustique lui aussi sont ses seuls soutiens face à son enfer quotidien : les autres. Même si nombre de piques sur la société en général émaillent la plupart des épisodes et que beaucoup de thèmes progressistes sont mis en avant (souvent en sous textes ou via des personnages : Judie, personnage afro-américain, confrontée aux discriminations positives, Daria, refusant les diktats des stéréotypes féminins), *Daria* est aussi un instantané mordant et sans concession du lycée et de la fin de l'adolescence. C'est une sorte de variation des films de John Hugues matinée d'une bonne dose de gueule de bois post-Grunge. On peut aussi penser très fort au *Ghost World* de Daniel Clowes (porté brillamment à l'écran par Terry Zwigoff) comme une bonne source d'inspiration. Voir (ou revoir) *Daria*, pour quiconque a usé ses 501 sur les bancs du bahut en rongeant son frein et y a survécu, c'est un peu revivre par procuration tous ces moments gênants, injustes, ingrats et cruels, mais aussi les premiers émois, les découvertes, les nouvelles expériences, la musique à fond, les groupes de potes, la rébellion. Tout ça à travers les yeux de la victime toute indiquée, intello et peu gracieuse, qui cloue systématiquement le bec à coup de rhétorique imparable et de vannes incendiaires. Jubilatoire.

« *Daria est un véritable bonheur pour tout amateur du son des 90's* »

RADIO KILLED THE VIDEO STARS

Illustrant à la perfection cet esprit rock et à contre courant, la BO de la série est un condensé de tout ce qui pouvait se faire de mieux sur la scène pop, rock et indé de l'époque (MTV oblige). Il n'y a d'ailleurs pas de compositeur attitré, seulement des chansons, souvent sans rapport direct avec l'action, parfois articulant des épisodes entiers (comme le *Girls Just want to have fun* de Cindy Lauper). Avec en moyenne une dizaine de titres différents par épisode, *Daria* est un véritable bonheur pour tout amateur du son des *90's* (en vrac : PJ Harvey, Fiona Apple, Beastie Boys, Skunk Anansi, Cypress Hill, Blur, Garbage, Morphine...).

Cette profusion de talents fut d'ailleurs le frein majeur à la sortie de *Daria* en vidéo : MTV n'a les droits que pour une diffusion télévisée, et les racheter pour une exploitation vidéo aurait coûté une fortune. Trouvant un compromis, la chaîne sortira finalement une intégrale DVD en 2010 (comprenant les cinq saisons et les deux long métrages, Zone 1) en remplaçant la plupart des chansons originelles par des titres libres. À ce jour, et malgré une pétition restée lettre morte, toujours pas de sortie vidéo en France. On tient peut-être là la meilleure des raisons d'arrêter de sécher les cours d'anglais. ■

Daria - Saison 1 © 1996 EICHLER Glenn / MTV

BEE AND PUPPYCAT

TU VEUX UN TRAVAIL ? ADOPTE UN CHAT !

Websérie animée américaine créée par Natasha ALLEGRI (qui travailla sur *Adventure Time*), *Bee and PuppyCat* est un concentré d'éléments mignons et colorés, dont les codes sont démolis pour le plus grand plaisir des anti-*kawaii*. Et surtout, pour en faire une féroce satire du monde du travail. En avant pour une intelligente leçon de détournement.

Frédéric MONTEIL

En bref...

Il fallait oser faire preuve de cynisme et de dérision dans une série à l'ambiance rose bonbon. *Bee and PuppyCat* casse les codes et utilise le détournement avec audace !

★★★★

- **Titre original :** *Bee and PuppyCat*
- **Origine :** États-Unis
- **Format :** websérie (5 épisodes, en cours)
- **Année :** 2013
- **Auteur original :** Natasha ALLGRI
- **Réalisation :** Larry LEICHLITER
- **Studio :** Dong Woo Animation
- **Distribution :** Frederator Studios

Bee and PuppyCat est avant tout un univers surréaliste dans lequel deux mondes sont connectés. Bee, une jeune femme en quête perpétuelle de travail, va recueillir PuppyCat, un « chat-chiot » tombé du ciel.
La série fonctionne par couples de deux épisodes : dans le premier, on est dans la réalité et Bee cherche de l'argent. Dans le second, elle ira remplir une tâche (un travail intérimaire) dans un monde parallèle, qui sera souvent un combat que lui obtiendra son ami à poil. Répétitif, mais cohérent avec le principe *running gag* de la série.

MIGNON, OUI, MAIS...

PuppyCat est en fait une sorte de *maneki neko* (un chat porte-bonheur) ce qui corrobore son rôle auprès de Bee. De plus, les nombreuses références à des *anime* comme *Docteur Slump* ou *Sailor Moon* démontrent une forte inspiration de la culture japonaise. L'esthétique, elle, se rapproche grandement de *Steven Universe*. Les personnages sont ronds et évoluent dans des couleurs roses et pastel. Le but est de proposer une ambiance lénifiante, renforcée par une musique douce, des étoiles présentes un peu partout et des images baignant dans une lumière voilée.

« Bee and Puppycat propose une critique acerbe du monde du travail »

PAS POUR RIEN

Le détournement est de deux ordres. Se moquer de l'univers *kawaii*, de ses adeptes, et proposer une critique acerbe du monde du travail. Les éléments mignons sont donc détournés pour en montrer l'aspect terrifiant. PuppyCat, dont la fatalité veut que son apparence le condamne à être adoré alors qu'il ne le veut pas, est une critique de l'aveuglement lié à l'idée même de l'admiration. En conséquence, il n'aura de cesse de se montrer désagréable ou violent. Adoration qui se verra par ailleurs inversée, afin que les humains en soient victimes à leur tour. Les amoureux des chats vont vivre un cauchemar !

UN HUMOUR CORROSIF

La satire du travail constitue un second niveau de lecture plus profond et fait appel à un humour très noir. Quelques renforts d'effets gores sont de la partie, ce qui n'est pas sans rappeler une autre websérie corrosive : *Happy Tree Friends*. Mais ici, ça va bien plus loin, pas dans le « sale » mais dans le fond. Le monde de *Puppycat* est une sorte de Pôle Emploi qui propose des missions d'intérim dangereuses, condamnant les candidats à une mort presque certaine. La critique est jouissive et limpide. Comme toujours, ce genre d'univers avec un style particulier ne plaira pas à tout le monde. Mais force est de reconnaître que l'ensemble est homogène et efficace. L'humour est bien utilisé et l'esthétique est au service du scénario. Il est appréciable que pour une fois, on ne fasse pas du *kawaii* pour faire du *kawaii*, gratuit et sans consistance. ■

© Cartoon Hangover

STEVEN UNIVERSE

UN MÉLANGE... ÉTONNANT

Steven fait partie d'un groupe appelé les Gemmes de Cristal. Cette bande, composée de trois femmes et d'un enfant, a la lourde charge de défendre le monde contre des forces maléfiques. Série animée créée en 2013 au succès tant public que critique, *Steven Universe* propose un univers aussi riche que bien balancé. Frédéric MONTEIL

En bref...

Série dotée de plusieurs niveaux de lecture, *Steven Universe* se distingue par son scénario, son approche multi-âge, et son esthétique unique.

★★★

- **Titre original :** *Steven Universe*
- **Origine :** États-Unis
- **Format :** série en cours, 2 saisons (78 épisodes)
- **Année :** 2013
- **Auteur original :** Rebecca SUGAR
- **Réalisation :** Nick DEMAYO
- **Character Designer :** Danny HYNES, Colin HOWARD
- **Musique :** Aivi TRAN, Steven «Surasshu» VELEMA, Jeff LIU
- **Studio :** Cartoon Network Studios
- **Distribution :** Cartoon Network

© 2013 Thai Cartoon Network, A Time Warner Company. All Rights Reserved

Le monde créé par Rebecca SUGAR correspond à la vision d'un enfant sur ce qui l'entoure. Elle a d'ailleurs déclaré s'inspirer du point de vue de son petit frère, ce qui explique que l'on rencontre des épisodes qui s'articulent autour de l'intrigue principale et d'autres s'attachant à développer la psychologie des personnages. Dans la forme, cela ne manque pas de rappeler la structure de *Sailor Moon* (1992), soit une construction arythmique qui n'arbore pas toujours les mêmes mécanismes. *Steven Universe* peut ainsi sembler moins ennuyeuse et répétitive que la pourtant très populaire série *Adventure Time* (2010). Il faut noter que Rebecca SUGAR a également été scénariste sur cette dernière.

OÙ SONT LES FEMMES...

Sur les quatre personnages principaux, trois sont des femmes, ce qui permet des relations entre personnages fouillées. Le héros ne dispose pas de présence maternelle et vit avec les héroïnes : il est donc tentant de les voir comme des sœurs, voire comme des mères. Les possibilités scénaristiques en sont d'autant plus enrichies. Tous les personnages ont un caractère différent et se complètent bien, donnant naissance à une série équilibrée dans laquelle aucune personnalité ne prend le dessus. La grande force de *Steven Universe* est de casser les barrières entre les sexes et des thèmes tels que la différence ou l'homosexualité y sont abordés.

FAIRE CONSENSUS

Formellement, la série se distingue par son style graphique tranché. Les personnages ont des *chara design* très variés qui rappelle le pop art, et surtout, les arrière-plans et les couleurs, sont souvent pastels, ce qui surprend, mais apparaît comme un choix cohérent dans la volonté de représenter un monde qui se développe autour de la perception enfantine. Il peut être difficile d'y rentrer. On a déjà vu des univers innocents virant involontairement au malsain mais la série joue de son apparence justement. Elle permet d'attirer un public adulte, qui ne verrait pas ici qu'un divertissement innocent. Car, au-delà de cet apparat (qui peut être aussi une stratégie marketing), certains épisodes sont largement caustiques, se rapprochant d'un *Bob's Burger*, et proposant une vision très douce pour fédérer, quand par ailleurs ils permettent des traitements beaucoup plus adultes. Au final, *Steven Universe* apparaît comme un ovni. Surtout que la série est un bouillon de pop culture, devant autant au Japon qu'aux États-Unis nourriciers. Preuve en est une fois de plus que l'Occident aussi peut faire du mignon avec un vrai contenu et plusieurs axes de lectures. ■

« La grande force de Steven Universe est de casser les barrières entre les sexes »

AVATAR ET KORRA

LE SHÔNEN À L'AMÉRICAINE

Avatar : Le Dernier Maître de l'air est une série originale d'animation créée par Michael Dante DiMartino et Bryan Konietzko pour la chaîne Nickelodeon. La série connut un fort succès dès sa première diffusion, récompensant le pari artistique de la création originale nourrie d'influences et de couleurs multiples.

Yasmine Baouche

Dans *Avatar*, tout est source d'initiation. Aang, 12 ans, sort d'une hibernation forcée de près de cent ans avec une sorte de peluche géante qui lui sert de moyen de transport, Appa. Il découvre un monde en guerre et a pour mission de rétablir l'équilibre grâce à la maîtrise des éléments : le vent, le feu, l'eau et la terre (les arts martiaux étant basés sur les quatre éléments). Malheureusement, à son réveil il ne maîtrise que le vent... Alors que la Nation du Feu le traque, il va donc parcourir la planète avec ses camarades et amis pour trouver les maîtres et apprendre à contrôler les éléments... afin d'accomplir sa destinée. Le Seigneur du Feu, Zuko, souhaite asseoir sa domination sur les autres royaumes. En domptant les éléments, Aang devra rétablir l'harmonie et la paix, tant sur le plan géopolitique que spirituel.

Tous les personnages ont une personnalité travaillée, des raisons de se battre, des failles et blessures intérieures qui forgent leur caractère et leur donne de la force. Aang, le jeune héros qui a voulu échapper à sa condition d'élu, est toujours en train de rire et de faire des bêtises, mais peut également faire éclater des colères divines (au sens propre du terme) quand il atteint « l'état d'Avatar ». Katara, le personnage féminin principal, est en quelque sorte la grande sœur de la troupe : toujours bienveillante, elle cache cependant une colère et un désir de vengeance qui s'exprimera dans un des épisodes les plus sombres et surprenant de la série (Livre 3, chapitre 16). Sokka, le frère de Katara, ne maîtrise aucun élément et devra utiliser son intelligence pour élaborer des plans et sortir ses compagnons de situations toujours plus compliquées. Tous vont évoluer, se muer en ce qu'ils doivent devenir, à mesure que l'intrigue avance. Leur évolution est à l'image de la série, qui ne se repose jamais sur ses acquis, peaufinant sans relâche le voyage offert par ses créateurs aux spectateurs.

UNE BRILLANTE ANIMATION AU SERVICE D'UNE HISTOIRE AMBITIEUSE

Avatar a rapidement conquis le public américain grâce notamment à la puissance de ses scènes d'action. La réussite est totale car elle combine quatre éléments parfaitement maîtrisés par les créateurs d'*Avatar* : la puissance narrative, la force des dialogues et des personnages que l'on trouve dans le cinéma et les séries US, l'animation très soignée et inventive, et un travail discret mais diablement efficace sur *le sound design* et les musiques. Il n'en fallait pas moins pour servir cette histoire toute aussi ambitieuse et tenir en haleine pendant trois

Photo : D.R.

« Avatar a rapidement conquis le public grâce à la puissance de ses scènes d'action »

« livres » les spectateurs. Un des meilleurs exemples de cette ambition réussie se trouve dans l'épisode *Les maîtres du feu* (livre 3). Dans ce passage, les héros rencontrent pour la première fois des dragons, et c'est dans cet épisode que l'on comprendra que la maîtrise des éléments est une véritable extension de soi, et sera démontré visuellement à l'écran comme tel. Quand ils se retrouvent au milieu des flammes, il se passe quelque chose de rare dans une série animée ; encerclés par les flammes des dragons, ils se mettent à voir des couleurs complètement inattendues à cet endroit : du vert, du bleu, du violet au milieu des couleurs chaudes, comme autant de nuances invisibles pour celui qui n'est pas capable de s'ouvrir à la réelle complexité du monde et à une vision autre que le manichéisme ordinaire. Rien ne sera expliqué sur ces couleurs, ce qui renforce la force de suggestion de la série et sa capacité à pousser le spectateur à se poser des questions et faire ses propres analyses.

Avatar est aussi très drôle ! Plusieurs personnages forgent le côté humoristique de l'oeuvre : Sakko bien entendu, le sarcastique (celui qui n'a pas le pouvoir de maîtriser des éléments, mais qui accompagne Aang et Katara tout du long), et Appa la grosse bébête poilue qui sert de moyen de locomotion.

À noter également, la capacité d'autodérision des personnages – et par extension, des créateurs de la série. Il y a un épisode entier, complètement décalé, qui met en scène cela. Les héros se retrouvent dans un théâtre à suivre leurs aventures narrées sur scène, un mise en abyme rare dans le monde de l'animation. pour les fans de *Kaamelott*, cela rappellera l'épisode *Pupi* dans lequel le roi Arthur se mêle au bas peuple pour suivre des marionnettes qui racontent son histoire, sous forme de caricature ridicule. Un épisode d'*Avatar* en retrait des enjeux guerriers et initiatiques, où les protagonistes prennent le temps de se poser, et où les scènes de théâtre sont à mourir de rire.

LA FORCE DES PERSONNAGES

Les créateurs d'*Avatar* ont travaillé d'arrache-pied dans l'élaboration de leurs personnages. Outre le héros, Aang, très attachant, la force narrative réside dans d'autres personnages puissants, notamment féminins. Il n'y a pas dans *Avatar* de protagonistes féminins secondaires. Tous les rôles ont du sens dans cette histoire. Katara est la première héroïne à apparaître à l'écran. Elle maîtrise l'élément de l'eau, aide le héros dans sa quête, et mène sa propre recherche spirituelle. Parmi l'équipe des héros, il y aussi Toph, jeune fille aveugle qui maîtrise l'élément terre, et qui dispose d'une force de caractère aussi comparable à la puissance physique qu'elle dégage. L'arc scénaristique choisi entraînera les créateurs à offrir un autre personnage féminin emblématique mais cette fois-ci du côté obscur des éléments : Azula, fille du Seigneur du Feu, 16 ans, qui va sombrer petit à petit dans la paranoïa et la folie dominatrice. Tous ces personnages féminins (on peut aussi noter les guerrières Kyochi) ancrent *Avatar* dans une modernité pertinente. Impensable deux décennies plus tôt, cette évolution suit le courant

En bref...

Une des aventures initiatiques les plus réussies de l'animation américaine de ces dernières années.

★★★★

- **Titre original :** *Avatar The Last Airbender*
- **Format :** 3 saisons, 61 x 24 min
- **Date de sortie :** 02/2005
- **Auteur original :** Michael Dante DiMartino ; Bryan Koetzchko
- **Réalisation :** Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzchko
- **Musique :** Jeremy Zuckerman
- **Studio :** Nickelodeon
- **Diffusion :** Nickelodeon

d'un *girl power* affirmé dans les jeux vidéo des années 2000 et le cinéma, mais aussi l'influence de l'animation japonaise et ses protagonistes féminins mis au premier plan tel que l'on peut en voir par exemple dans les films de MIYAZAKI depuis *Nausicäa et la vallée du vent* en 1984.
Il est impossible de parler d'évolution des protagonistes sans évoquer le cas de Zuko, qui devient au fil du temps peut-être le personnage le plus intéressant de la série. Zuko nous apparaît comme le grand méchant de l'histoire dès le premier épisode. Il a été banni, marqué à vie par son père d'une brûlure sur le visage, et cherche à se racheter en voulant capturer Aang. L'évolution de ce personnage, sans vouloir *spoiler* l'histoire, est complètement hallucinante pour un cartoon familial américain. Les scénaristes sont allés très loin dans l'exploration métaphysique de ses tourments, et ce personnage nous offre malgré lui une vraie leçon de vie. C'est d'autant plus surprenant que cela vienne de celui qui est censé incarner le grand méchant de l'histoire. Zuko est l'exemple le plus parfait de l'amplitude scénaristique de la série *Avatar*, et de son authenticité en tant qu'oeuvre, au-delà de la série animée formatée pour la télévision.

L'INFLUENCE NIPPONNE ET ASIATIQUE

Avatar est une série qui mêle diverses influences. La première qui saute aux yeux se trouve dans le *character design* de ses personnages, inspiré du manga.
Si *Avatar* avait été japonaise, ça aurait été un *shônen*, indiscutablement. Tous les éléments y sont réunis : personnages d'âge adolescent, aventures épiques, combats réguliers, humour...
Cette série est un mix entre un *shônen* réussi où l'on a envie de suivre chaque aventure des héros, et un bon film d'action/fantastique américain, où la force des personnages, des dialogues, des scènes d'action renforce l'histoire. On peut discuter sur la pertinence et la beauté du *chara design*, qui comme souvent sonne un peu faux car « inspiré de » mais pas tout à fait japonais dans le trait... Cependant il ne faut pas faire l'erreur de s'arrêter à ces considérations et apprécier *Avatar* dans sa globalité artistique.
Parmi les références au cinéma d'animation nippon, on remarquera qu'Appa est une fusion entre Totoro et le Chat-bus de MIYAZAKI, qu'il y a des monstres

En bref...

Korra renouvelle brillamment le genre tout en conservant des éléments forts d'*Avatar*

★★★★

- **Titre original :** *The Legend of Korra*
- **Format :** 4 saisons, 52 x 24 min
- **Date de sortie :** 04/2012
- **Auteur original :** Michael Dante DIMARTINO, Bryan KOETZCHKO
- **Réalisation :** Michael Dante DIMARTINO, Bryan KONIETZCHKO
- **Musique :** Jeremy ZUCKERMAN
- **Studio :** Nickelodeon
- **Diffusion :** Nickelodeon

« Avatar mêle habilement les influences, comme pour le chara design, inspiré des mangas »

spectres qui rappellent le Dieu-cerf à la fin du film *Princesse Mononoké* ; autant de clin d'œils absolument pas dérangeants et qui soulignent juste l'intérêt et le respect des auteurs pour les chefs-d'oeuvre d'animation japonais.
Il est aussi question d'un mélange de différentes philosophies (chinoise, japonaise, mongole, coréenne...), de religions, de cultures telle que la culture Inuit et de différents arts martiaux. *Avatar* est une série riche de ses influences (qu'elle a su dépasser), de son ingénieuse narration et de ses trouvailles visuelles. Toujours à la pointe de l'animation, elle est un monument incontournable pour quiconque veut partir à l'aventure sans se retourner. Et quelle aventure !

KORRA, LA RELÈVE.

Créée avec pour ambition première d'être un *spin-off* de 12 épisodes, la suite d'*Avatar* prend place 70 ans après les aventures de Aang, Katara et Sakko et comptera finalement 52 épisodes répartis sur quatre saisons. La série connut elle aussi un franc succès, et fut saluée une fois de plus par la critique pour les choix artistiques ambitieux de ses créateurs. Là où beaucoup auraient surfé sur le succès de la précédente série et en auraient repris les principaux codes, *Korra* renouvelle le genre de manière brillante, tout en conservant certains éléments forts d'*Avatar*.
Ici nous suivons un personnage féminin presque adulte qui maîtrise déjà trois des quatre éléments. Le monde présenté est en paix et ancré dans une modernité qui fait penser à un New York des années 1920, là où *Avatar* respirait l'Asie médiévale fantastique. Le spectateur ne suivra pas ici des personnages constamment traqués, les forces du mal apparaîssant peu à peu, d'abord masquées puis au grand jour. Une romance « adolescente » est également à l'ordre du jour... *La Légende de Korra* est la digne héritière d'*Avatar : Le Dernier Maître de l'Air*, elle se regarde aussi bien, et saura surprendre les spectateurs par ses arcs narratifs toujours plus poussés. Donnant de surcroît le rôle principal à une jeune femme, Korra, cette série est aussi là pour rappeler l'importance donnée aux personnages féminins dans cet univers déjà très riche. Si certaines ont estimé qu'elle représentait là une sous-série bâclée, la majorité d'entre nous y verrons une évolution des techniques d'animation et l'apologie d'une grande guerrière. ■

LES SUPER-HEROS

CAPES, COLLANTS ET TÉLÉVISION

Les super-héros ont le vent en poupe ! En témoignent les récentes et nombreuses séries télévisées les mettant en scène qui débarquent sur nos écrans depuis plusieurs années. Mais qu'en est-il des premiers passages sur petits écrans, à savoir les dessins animés, et surtout, de quelle manière a évolué ce format pour coller à une actualité des plus vives ?

Frédéric LEMAITRE

Partons du fait que le super-héros est, en dépit de ses super-pouvoirs ou super-gadgets, une personne lambda, le premier quidam venu que l'on croiserait aussi bien à la boulangerie qu'au rayon sous-vêtements en lycra. Un humain donc, qui, chaque année à la même date, voit s'ajouter une petite ride, un ou deux cheveux blancs, voire une bonne crise de la quarantaine ! Du coup, comment peut-il traverser les époques, alors que la plupart d'entre eux ont le même âge que nos parents, voire de nos grands-parents pour certains, et continuer à combattre le crime ? C'est à cette question que répondent sans le vouloir les différentes adaptations de comics en dessins animés ! Ne le nions pas : Batman, Iron Man, Spider-man et tous leurs collègues ont eu raison de s'adapter à une époque toujours en proie à l'évolution et à la modernité et ce afin de ne pas perdre en *swag* comme disent si bien les jeunes !

EXCELSIOR ET CIE

Au commencement, il y eut les comics, bandes dessinés mettant en scène des héros arborant fièrement des collants, mais dont le charisme indéniable et les pouvoirs empêchaient la moindre brimade. L'engouement des jeunes (et moins jeunes) pour ces personnages au destin incroyables figés sur papier fut immédiat. Quoi de plus normal que de les retrouver peu de temps après sur petit écran, de les voir se mouvoir et combattre le crime tel que l'on aurait pu l'imaginer en feuilletant la vingtaine de pages d'un *Detective comics* ou d'un *Fantastic Four* ? Car là est l'attrait premier du portage sur la petite lucarne : donner un peu plus de vie et de concret à une imagination débordante qui pouvait survenir lors d'une lecture assidue. Quoi de plus exaltant que d'entendre le rire du Joker, de voir bondir Superman

« Quoi de plus exaltant que d'entendre le rire du Joker, de voir bondir Superman... »

Wolverine © 2011 CLAREMONT Chris, Marvel Comics. MILLER Frank. Madhouse Production
Avengers Rassemblement © 2013 KIRBY Jack. LEE Stan / Marvel Animation
D.R

(le bougre ne volant pas encore dans les courts dessins animés des années 1940), et de s'extasier devant les postures de l'homme-araignée ? Seulement voilà, l'univers des super-héros costumés semble situé dans une faille spatio-temporelle qui n'avancerait pas ou très peu.

Parmi les héros ayant eu la faveur d'un portage de leurs aventures, on retiendra les *4 Fantastiques*, datant de 1967 et disposant d'un visuel assez simpliste (The Thing ressemblant d'avantage à un robot-pierre qu'autre chose), *Spider-man* et son fameux générique faisant désormais partie intégrante de la pop-culture, et *Batman* de 1960, avec son doublage français gravé dans les annales ! Bien que les premières aventures super-héroïques télévisuelles datent majoritairement des années 1960 (avec une exception pour *Superman*, lequel a fait ses armes dans de très courts métrages précédant la diffusion de films au cinéma), il convient de dire que l'époque importe peu. Leur première apparition sur tube cathodique aurait pu survenir en 1910, nos héros auraient toujours le même âge cent ans après. Contrairement à certains mangas, les comics ont pour cadre le monde « réel ». Qu'il s'agisse de New York, Gotham City ou Bar-le-Duc, les évènements se déroulent pour la plupart sur notre bonne vieille Terre ou dans l'univers que nous connaissons, à la différence près que les protagonistes ne vieillissent pas (ou très peu), ce qui n'est pas le cas d'un lectorat qui peut peiner à se renouveler, la faute à des années d'aventures qui pourraient décourager le potentiel nouveau venu au pays des capes et collants. Difficile en effet de se dire que l'on a, lors de nos premières lectures, le même âge que Franklin Richard (fils de Red Richard et Sue Storm), et que ce dernier ne prend que quelques centimètres en cinq ans. De même pour un Peter Parker que nous avons commencé à suivre alors qu'il était au lycée, et semble depuis de nombreuses décennies bloqué sur la tranche d'âge 25-30 ans. Bien entendu, il survient parfois une pirouette scénaristique pour expliquer cet état de stase temporelle : prenons Captain America qui, lui, ne vieillit pas grâce au sérum de super-soldat que contient son sang. Revenons sur le rejeton Richard qui, à l'issue d'un voyage temporel, revint à son époque en tant qu'ado et

fonda la Fantastic Force, pour au final redevenir haut comme trois pommes. Les choses sont quelque peu différentes chez DC, où l'effet du temps qui court se ressent d'avantage. On ne compte plus les *sidekicks* désormais adultes, reprenant un temps le costume de leur mentor (Nightwing, ex-Robin, remplaçant Bruce Wayne sous le costume de l'homme chauve-souris par exemple), pour au final laisser à nouveau place à leur modèle (Kyle Rayner laissant sa place à un Hal Jordan revenu d'entre les morts et rajeuni...), occasionnant un résultat qui demeure toujours le même : les héros ne vieillissent pas !

BD VERSION TV

C'est dans ce souci de modernisation du héros que de nouvelles séries animées apparaissent, faisant table rase de toute production ultérieure. Même personnages, aventures remaniées et surtout, pas de passé avec lequel s'encombrer, le tout permettant aux nouveaux venus d'apprécier pleinement les aventures des héros dont ils ont forcément entendu parler, sans pour autant être largué par des références d'antan, et permettant également d'inclure de nouveaux venus absents des premiers shows télévisuels. Il arrive parfois que cela se fasse dans le sens inverse, notamment avec Harley Quinn, cette dernière ayant tellement conquis les spectateurs qu'elle eut droit à son passage sur papier. Il se peut même qu'un show apporte un contenu totalement inédit comme ce fut le cas d'*Ultimate Spider-man*, reprenant l'univers papier du même nom et associant le tisseur à d'autres héros pour le compte du SHIELD, tout comme *Hulk et les agents du SMASH*, voire encore *Batman Beyond*, plus connu chez nous sous le nom « *Batman la relève* ». Tant de nouveautés et situations inédites renvoyant ad patre les « vieilles » séries, et proposant parfois un design apportant une identité certaine, comme ce put être le cas pour *Teen Titans Go!* avec son look très enfantin façon cartoon, ou encore *Marvel anime*, plaçant Iron man, Wolverine, les X-Men et Blade au pays du Soleil-Levant, et arborant un visuel très japanim'. Ces dernières, en plus de conter des histoires intéressantes ou farfelues, se démarquent avant tout grâce à un visuel très attractif. Que l'on aime ou que l'on déteste, cela ne laisse pas indifférent et la mission est remplie : taper dans l'œil du spectateur.

PLACE AUX JEUNES

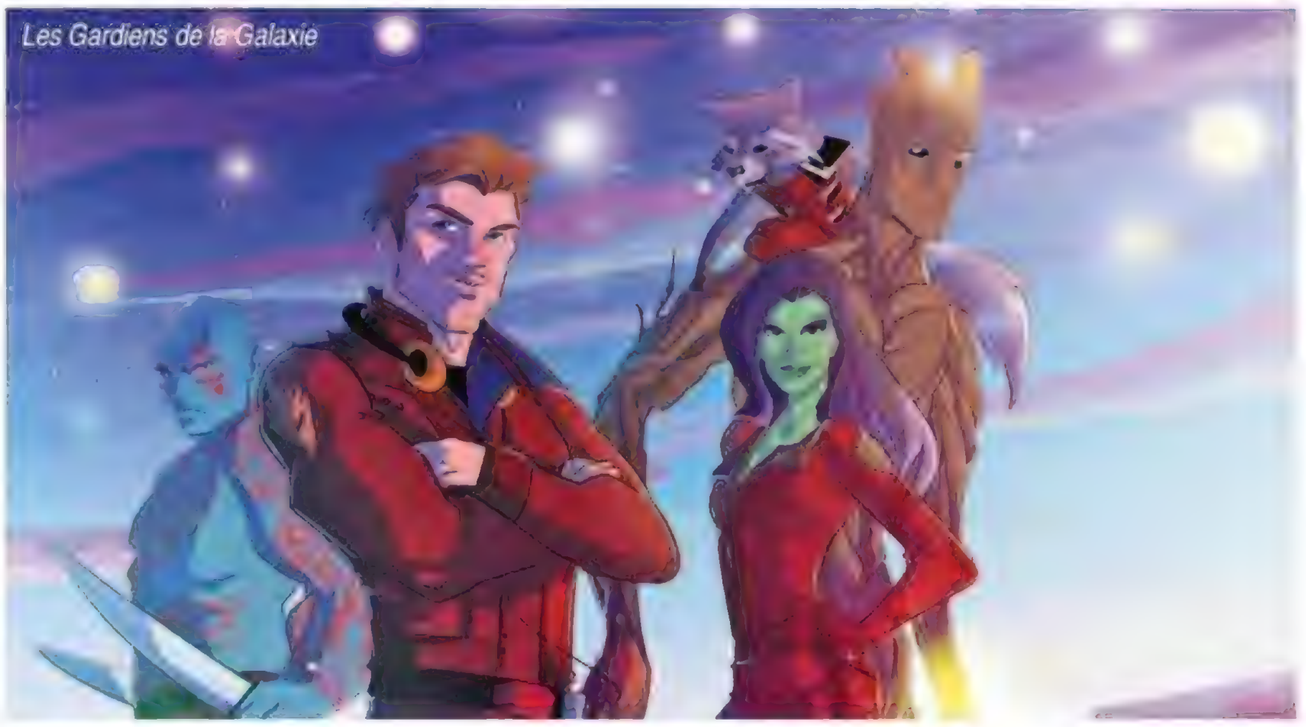
Cette pratique du renouveau s'applique également à la BD, et l'on ne peut s'empêcher de faire le lien entre ces deux médias à la lecture des différents univers ou des désormais nombreux *reboots* DC et Marvel qui sont désormais monnaie courante. C'est afin de ne pas s'encombrer d'une continuité de quarante années que la gamme Ultimate fut mise en place. C'est également dans le but de donner un nouveau point de départ, destiné à attirer de nouveaux lecteurs, que des séries ayant parfois atteint les 700 épisodes redémarrent au numéro un. Il en est de même pour les séries d'animation, ces dernières s'étalant parfois sur plusieurs saisons, voire sur une centaine d'épisodes pour certaines.
Cette envie absolue d'attirer sans cesse un nouveau public se révèle productive, aussi bien en terme d'audience qu'en terme de qualité.
Les séries d'animation deviennent des longs métrages réunissant la crème de la crème, *Justice League* et *The Avengers* en tête ! Le carton au box-office des films Marvel n'y est pas pour rien. Merchandising oblige, en témoignent les apparences de nos héros collant d'avantage à leurs représentations sur grand écran qu'à une bande dessiné datant de 1995, ainsi que le nombre croissants de leurs aventures, constat d'une popularité et d'un intérêt de plus en plus grand. Même si la représentation en dessin animé des super-héros ne date pas d'hier, et ayant donné de grands moments pour les fans de la première heure, il faut dire qu'elle s'est démocratisée ces dernières années. *Les X-Men*, *Batman the animated serie*, *Iron Man* et d'autres ont donné le coup d'envoi aux séries dont les épisodes se suivent, se ressemblent, et ne donnent pas lieu à une intrigue générale pour la

Avengers, l'équipe des super-héros (saison 2) © 2012 KIRBY Jack, LEE Stan / Film Roman
Batman © 1992 KANE Bob / Warner Bros. Animation
Teen Titans Go! © 2013 PEREZ George, WOLFMAN Marv / Warner Bros. Animation, Cartoon Network
Les Gardiens de la Galaxie © 2015 ABNETT Dan, LANNING Andy, PELLETIER Paul / Marvel Animation

plupart. Un peu comme le show façon série TV, qui a lui aussi contribué à cet essor. Qui ne se souvient pas du mémorable *Batman* des années 1960 avec ses onomatopées lors de chaque combat ? Qui se rappelle du *sentai Spider-Man* avec son robot géant répondant au nom de Leopardon ? Ce dernier ayant récemment fait son apparition dans les planches d'*Amazing Spider-Man* au sein de la saga « *Spider-verse* ». La boucle est bouclée en quelque sorte.

LA TECHNOLOGIE AU SERVICE DE LA JUSTICE

Les nouveaux moyens de réalisation sont également un atout de taille pour ces nouvelles productions ! Effets 3D, création par ordinateur, haute définition... Tous ces moyens surfant sur les technologies actuelles justifient un résultat de qualité, et l'on ne peut que le constater en comparant l'avant/après. Pour illustrer cet exemple, prenons l'homme le plus rapide sur Terre : Flash ! L'effet de vitesse accompagnant le héros est bien plus flagrant et prenant à l'heure actuelle qu'il ne l'était dans les années 1960, réalisée à ce moment-là avec les moyens du bord. Parfois même, on pourrait penser que les nouvelles techniques soient le seul « prétexte » à sortir une nouvelle série, comme ce


Les Gardiens de la Galaxie

« *Cette envie absolue d'attirer sans cesse un nouveau public se révèle productive* »

Teen Titans Go!

fut le cas pour le *Spider-Man 3D* datant du début des années 2000, à l'heure où son homologue papier de la ligne *Ultimate* caracolait en tête des ventes. Ce énième portage télévisuel ne suivra malheureusement pas la même direction.
Bien évidemment, et c'est le revers de la médaille : on pourrait commencer à s'y perdre quelque peu avec tant de nouvelles productions. A vouloir donner trop souvent un coup de jeune, les oeuvres se multiplient comme un Mogwai dans une piscine, et que l'on soit nouveau venu ou pas dans le domaine, on ne saurait par quoi commencer, quelles séries regarder, pourquoi, comment... Et dans ce cas, le souci des comics et de leurs *reboots* incessants s'appliquerait également aux dessins animés. La seule différences tient dans la continuité, et de ce fait, rend les œuvres télévisuelles plus « abordables » pour le nouveau venu. Encore faut-il faire son choix dans la masse de séries produites. Et soyons assurés qu'avec le nombre de longs métrages en préparation pour ces prochaines années, le phénomène ne risque pas de s'estomper, et les dessins animés actuels risquent d'avoir bon nombre de rejetons.

HÉROS IRL

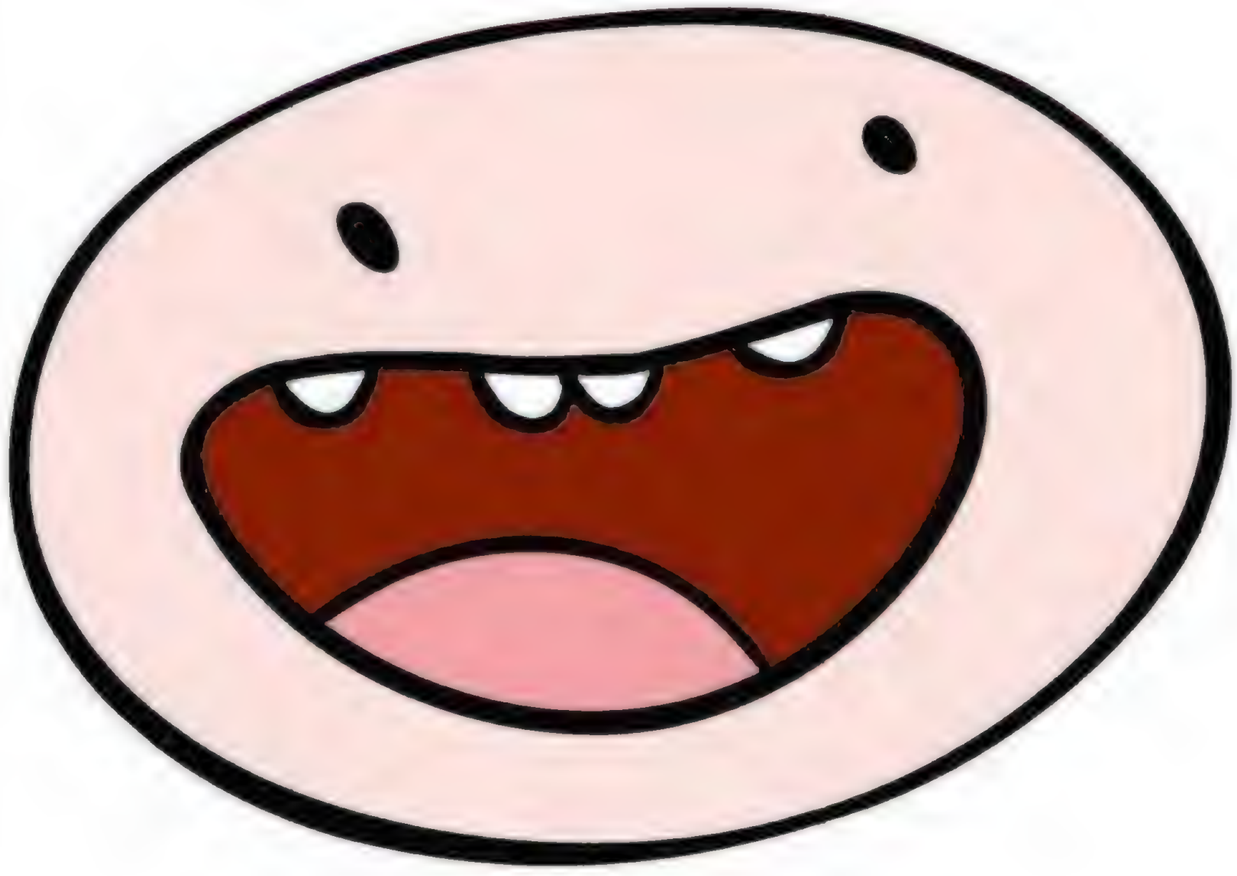
Il convient de mettre en avant une dernière raison justifiant certaines adaptations de comics : apporter sa propre vision d'un personnage. Plus orienté vers l'aspect Hollywoodien de la chose, Christopher NOLAN nous l'a démontré avec sa trilogie *Batman* (à laquelle un film d'animation *Batman Gotham Knight* sert d'introduction, à la manière de la série *Clone Wars*), là où Tim BURTON s'inspirait surtout de l'indispensable *The Killing Joke*, tout comme Josh TRANK avec le récent *Fantastic Four*, proposant une vision personnelle quoique très largement inspiré de la version *Ultimate*. Et dans ce contexte d'adaptation au cinéma, le nom de Frank MILLER revient souvent, qu'il s'agisse de *Sin City*, *The Dark Knight* ou encore *300*, différentes œuvres dont il est l'auteur, qui ont marqué les esprits et sont intemporelles, tout comme le sont en définitive la plupart des super-héros. Grâce aux adaptations de leurs aventures sur petits écrans, qui a n'en pas douter, ont encore de beaux jours devant elles. ■

ADVENTURE TIME™

LA SÉRIE PHÉNOMÈNE

NOUVEAUX ÉPISODES !

TOUS LES JOURS - 16H45



CN

CARTOON NETWORK™

EN EXCLUSIVITÉ SUR

CANALSAT ET numericable

CANAL 158 CANAL 210

STUDIO DISNEY/PIXAR

L'UNION FAIT LA FORCE

Mickey et Woody marchent aujourd'hui main dans la main, à la plus grande joie des amateurs d'animation qui, de *Ratatouille* à *Zootopie*, se réjouissent d'une créativité débridée. Mais derrière l'union idyllique, les deux poids lourds du secteur ont longtemps conjugué leur relation sur le mode du « je t'aime, moi non plus ». Avec des étincelles à la clef.

Gersende BOLLUT

WALL-E © 2008 DOCTER Pixar. STANTON Andrew / Pixar Animation Studios

WALL-E

Les spectateurs de *Toy Story* conservent un souvenir intact du choc ressenti lors de la découverte du film en salles. En novembre 1995 aux États-Unis, puis en mars 1996 dans l'Hexagone, ceux-ci sont en effet confrontés à une révolution comparable à la sortie de *Blanche-Neige et les Sept Nains*, le tout premier long métrage d'animation sonore et en couleurs : pour la toute première fois dans l'histoire du cinéma, un long métrage d'animation était intégralement réalisé en images de synthèse. Les plus fins observateurs avaient déjà repéré par le passé quelques films combinant animation 2D et 3D (la course-poursuite dans Big Ben de *Basil, Détective Privé*, la scène de bal de *La Belle et la Bête*), mais jamais un studio ne s'était aventuré jusque-là dans la production d'un film en animation 3D. Vingt ans après, l'existence de films en images de synthèse, qui sonne comme une évidence, se traduit par des succès considérables au box-office, tous studios confondus. Ainsi, en 2015, *Les Minions* et *Vice-Versa* s'octroyaient respectivement les 2e et 6e places avec 6,4 M et 4,4 M d'entrées ; un an plus tôt, *Dragons 2* et *Rio 2* s'emparaient des 7e et 9e places avec 3,3 M d'entrées chacun ; sans oublier le n°1 de 2013, *La Reine des neiges* avec ses 5,1 M d'entrées. Tous en 3D ! Cette suprématie, qui impose une standardisation de l'animation mondiale, *Toy Story* en est responsable. Pourtant, le film a failli ne jamais voir le jour.

FAIRE SES PREUVES

Fraîchement diplômé de la prestigieuse école California Institute of the Arts créée au début des années 1960 à l'initiative de Walt DISNEY, John LASSETER est recruté en 1979 en qualité d'animateur au studio afférent où il œuvre sur le moyen métrage *Le Noël de Mickey*, relecture charmante d'un conte de Charles Dickens. Âgé de 22 ans, le jeune homme arrive au moment où le studio est en plein développement de *Tron*, un long métrage ambitieux et précurseur où l'imagerie numérique est au cœur des enjeux. Excité par les séquences préliminaires qu'il découvre, Lasseter flaire immédiatement le potentiel. En 1983, en compagnie de trois ingénieurs et Stan KINSEY, jeune vice-président en charge des opérations, des finances et des nouvelles technologies chez Disney, il visite les locaux de Lucasfilm qui possède une division en pointe dans le domaine. Ébloui par ce qu'il y découvre, KINSEY

fait part de ses impressions à sa hiérarchie, mais Frank WELLS, président-directeur-exécutif, douche ses espoirs : « *Nous allons fermer le département animation. Il ne rapporte plus d'argent.* » Disney, dans une mauvaise passe, est en effet obsédé par la réduction des coûts. John LASSETER claque alors la porte du studio et rejoint Lucasfilm où il anime en 1984 le premier court métrage d'animation numérique, *Les Aventures d'André et Wally B.* Deux ans plus tard, Disney rate à nouveau le coche lorsqu'Ed CATMULL, codirigeant de la jeune structure, informe Stan KINSEY que celle-ci a besoin de capital pour remplacer la part de George LUCAS en instance de divorce. Le fait de rallier Roy DISNEY à sa cause n'y change rien : Jeffrey KATZENBERG, alors directeur des studios Disney, estime « *ne pas avoir de temps à perdre avec ça.* » Steve JOBS, l'emblématique cofondateur d'Apple, remporte la mise et, en février 1986, rebaptise la société « Pixar ». Soulignant l'optimisation des coûts de production rendue possible par l'informatique, Roy DISNEY finit de guerre lasse par convaincre Michael EISNER, PDG de Disney, d'investir dans la jeune société. Soucieux de faire progresser le domaine et perfectionner la maîtrise d'images de synthèse encore rudimentaires, John LASSETER enchaîne sur quatre nouveaux courts métrages. À commencer par *Luxo Jr.* (1986), où une petite lampe de bureau s'amuse, sous le regard bienveillant d'une lampe plus « âgée », avec un ballon. Outre la simulation réaliste d'objets, l'apprenti réalisateur parvient à crédibiliser l'existence de personnages insolites grâce à une palette d'émotions particulièrement crédibles. D'un point de vue étymologique, animation vient du latin *anima*, qui signifie âme. L'animateur l'applique au sens littéral et donne vie à de simples objets de la vie quotidienne ! Un coup de maître à l'origine de l'identité de Pixar : aujourd'hui encore, la lampe de *Luxo Jr.* bondit gaiement en ouverture de chaque production du studio. En 1987, LASSETER simule la pluie dans *Red's Dream*, puis enchaîne l'année suivante avec l'être humain dans *Tin Toy* (salué par l'Oscar du Meilleur court métrage d'animation) et, en 1989, avec l'eau dans l'amusant *Knick Knack*. Il décide de passer aux choses sérieuses.

UNE RÉVOLUTION ANNONCÉE

Tout en continuant d'accroître sa notoriété grâce à des publicités pour des clients comme Tropicana, Volkswagen ou Listerine, Pixar passe à la vitesse

Raiponce © 2009 GRIMM Jacob, GRIMM Wilhelm / Walt Disney Animation Studios
Le Noël de Mickey © 1983 DICKENS Charles / Walt Disney Pictures
Monstres & Cie © 2001 LASSETER John / Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios
Atlantide, l'empire perdu © 2001 Mythologies Greco-Romaines, TROUSDALE Gary, WISE Kirk / Walt Disney Pictures

Atlantide, l'empire perdu

supérieure en nouant, en mai 1991, un contrat exclusif de coproduction avec Disney pour trois longs métrages, à hauteur de 21 millions de dollars. Et confie à John LASSETER le soin de réaliser le premier projet, qui devient de fait le tout premier long métrage 100 % numérique de l'histoire du cinéma. Si celui-ci frôle à plusieurs reprises l'annulation en raison de projections internes désastreuses (la première version du scénario se révèle bancale, avec des héros foncièrement antipathiques), *Toy Story* est finalement mené à terme et, lors de sa sortie, fait forte impression sur le public et la critique, dithyrambique, devenant sans peine le plus gros succès de l'année 1995. Nommée à l'Oscar du Meilleur scénario (fait jusqu'alors unique pour un film d'animation), cette histoire de jouets qui prennent vie avec un conflit larvé entre le cowboy Woody et le super-héros Buzz l'éclair, s'impose de l'avis unanime comme une révolution comparable au passage du muet au cinéma parlant. Après l'échelle d'une chambre d'enfant, Pixar opte pour l'infiniment petit et se place à hauteur d'insectes avec *1001 Pattes* (novembre 1998 aux États-Unis, février 1999 en France). Épaulé par Andrew STANTON, LASSETER négocie brillamment le virage délicat du deuxième film avec cet hommage sincère aux *Sept Samouraïs* d'Akira KUROSAWA, truffé de jeux de mots et de personnages truculents. Fidèle à la ligne politique du studio qui consiste à repousser toujours plus loin la technologie à chaque nouvelle production, le film parvient cette fois à simuler le vent et la translucidité toute particulière des éléments végétaux. Autre nouveauté pour une production animée : la présence d'un bêtisier dans le générique final, idée reprise dans les films suivants avant un abandon discret au milieu des années 2000. Pour son troisième film, Pixar revient à ses premières amours avec *Toy Story 2*, cas d'école d'une suite plus aboutie encore que le premier épisode, à l'image du *Parrain 2* de COPPOLA. Sorti en salles en novembre 1999 aux États-Unis et en février 2000 en France (tout juste un an après 1001 Pattes), ce deuxième volet nerveux et désopilant cartonne au box-office et rafle au passage de prestigieuses distinctions, comme le Golden Globe de la Meilleure comédie. Initialement prévu pour une seule exploitation vidéo, le film occasionne en coulisses quelques crispations avec Disney : *Toy Story 2* ayant finalement les honneurs d'une sortie salles, Pixar estime qu'il clôt le fameux contrat des trois films. Mais Disney ne l'entend pas de cette oreille, et contraint le studio à enchaîner sur trois films supplémentaires. Dans l'ordre : *Monstres & Cie* (novembre 2001 aux États-Unis, mars 2002 en France), aventure trépidante où des monstres produisent de l'énergie grâce à des cris d'enfants, repousse le rendu de la fourrure et voit pour la première fois un film Pixar confié à un autre réalisateur que LASSETER, en l'occurrence Pete DOCTER et David SILVERMAN ; *Le Monde de Nemo* (mai 2003 aux États-Unis, novembre de la même année en France), quête éperdue d'un poisson-clown pour retrouver son fils, rafle l'Oscar du Meilleur film d'animation et déchoit *Le Roi Lion* de son titre

Monstres & Cie

pour devenir, avec près de 870 M$ de recettes, le plus grand succès de tous les temps pour un film d'animation (record détrôné depuis par *La Reine des neiges*) ; et enfin *Les Indestructibles* (novembre 2004 des deux côtés de l'Atlantique), formidable film d'espionnage dans l'esprit de *James Bond* signé Brad Bird qui s'était jusque-là fait remarquer en réalisant *Le Géant de fer* pour le compte de la Warner, chef-d'œuvre largement réhabilité depuis sa discrète sortie. Après six films, Pixar est devenu le roi du pétrole et rien ne semble alors devoir freiner son irrésistible ascension.

La Ferme se rebelle

UN CLIMAT ÉLECTRIQUE

Au milieu des années 2000, l'éclat de Disney a considérablement pâli après une succession de fours monumentaux, de *La Planète au trésor* à *Atlantide, l'empire perdu*, pourtant censé célébrer le centième anniversaire du studio. Pire, le succès insolent du poulain Pixar et en parallèle celui de DreamWorks qui entend dépoussiérer les contes de fées chers à l'oncle Walt, commence à éclipser les productions maison. Face à l'écrasante réussite des films en 3D, et le deuxième Âge d'or de la décennie précédente n'étant déjà plus qu'un lointain souvenir, décision est prise chez Disney de tourner définitivement la page de l'animation traditionnelle. Sans tambour ni trompette, *La Ferme se rebelle*, médiocre western animé sorti en avril 2004 aux États-Unis et en juillet de la même année en France, clôt ainsi des décennies dédiées aux cellulos. Disney s'engouffre à son tour dans la 3D avec l'oubliable *Chicken Little* à l'hiver 2005, l'année même où le studio fait l'acquisition de Pixar après plusieurs années chaotiques. Échaudé par le déséquilibre du contrat (Disney possédait notamment seul les droits de suite et de distribution) et les désaccords irréconciliables entre Steve Jobs et Michael Eisner, Pixar est allé jusqu'à menacer de se rapprocher d'un autre partenaire. Sans se laisser impressionner, le PDG de Disney a même fondé Circle 7 Animation en 2004, société spécialisée dans la production de films en 3D avec mise en chantier d'un troisième volet de *Toy Story* ! La négociation est tellement tendue que *Cars*, le nouveau projet de Pixar qui résulte d'une envie de John Lasseter de rendre hommage aux voitures qu'il aime tant, est annoncé comme l'ultime coproduction Disney/Pixar.

Fin septembre 2005, le départ d'Eisner apaise heureusement les relations entre les deux studios, qui trouvent contre

Vice-Versa

La Ferme se rebelle © 2003 FINN Will, SANFORD John / Walt Disney Pictures
Vice-Versa © 2015 DOCTER Pete / Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios
La Reine des neiges © 2013 ANDERSEN Hans Christian / Walt Disney Animation Studios
1001 Pattes © 1998 LASSETER John, STANTON Andrew / Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios
La Princesse et la grenouille © 2009 E. D. Baker / Walt Disney Pictures

7,4 milliards de dollars un accord pour une acquisition, effective en mai 2006 après la sage fermeture du studio mort-né Circle 7 Animation. Pas de fusion pour autant : chaque studio conserve son identité propre, mais LASSETER prend du galon en étant propulsé directeur créatif des deux entités, ainsi que directeur du département animation de Disney et conseiller artistique des parcs à thèmes. Dès lors, les nouveaux triomphes s'enchaînent : le décoiffant *Cars* coréalisé par LASSETER et Joe RANFT (juin 2006 en France comme aux États-Unis), l'éblouissant hommage à la grande cuisine française avec *Ratatouille* signé Brad BIRD (juin 2007 aux États-Unis, août de la même année en France), l'audacieux film d'anticipation *Wall·E* d'Andrew STANTON (juin 2008 aux États-Unis, juillet en France) ou encore l'intensément nostalgique *Là-haut* de Bob PETERSON et Pete DOCTER (mai 2009 aux États-Unis, juillet en France). Dans le même laps de temps, Disney peine à renouer avec le succès avec les films d'animation en 3D *Bienvenue chez les Robinson* et *Volt*, respectivement sortis en 2007 et 2009. Début 2010, le bref retour à l'animation traditionnelle avec *La Princesse et la Grenouille*, conte de fée moderne au cœur de la Louisiane, n'est pas davantage couronné de succès.

UNE SAINE ÉMULATION

Au début des années 2010, la supervision artistique des deux studios par John LASSETER, artiste et businessman désormais chevronné à l'image de son modèle Walt DISNEY, commence à produire ses effets. Avec un paradoxe : le parcours sans-faute (ou presque) de Pixar va connaître ses premiers vrais accidents industriels, tandis que Disney renaît lentement de ses cendres et revient en force sur le devant de la scène. D'un côté, le studio d'Emeryville connaît son premier échec avec *Cars 2* (juin 2011 aux États-Unis, juillet en France), ce qui ne l'empêche pas de mettre sur les rails un troisième volet à l'horizon 2017, avant d'accoucher d'un *Rebelle* (juin 2012 aux États-Unis, août en France) tièdement reçu par la critique, et de *Monstres Academy* (juin 2013 aux États-Unis, juillet en France), préquelle honorable faute d'être mémorable. De l'autre, le studio de Burbank épate avec l'ambitieux *Raiponce* (novembre 2010 aux États-Unis, décembre en France), surprend avec *Les Mondes de Ralph* (novembre 2012 aux États-Unis, décembre en France) qui rafle de nombreux prix, et surtout tutoie les cimes du box-office mondial avec le phénomène de *La Reine des neiges* lors des fêtes de fin d'année 2013. Depuis, en dépit du succès critique unanime — et sans doute un brin exagéré — rencontré par le film Pixar *Vice-versa* à l'été 2015, cette inversion de tendance entre Pixar et Disney semble se confirmer. Témoins côté Disney les sorties successives des *Nouveaux héros* (novembre 2014 aux États-Unis, février 2015 en France) et de *Zootopie* (février 2016 en France, mars aux États-Unis), tandis que Pixar nous a infligé un *Voyage d'Arlo* (novembre 2015 en France comme aux États-Unis) bien peu inspiré et dénué de tout second niveau de lecture. L'avenir proche du studio n'incite d'ailleurs pas à l'optimisme si l'on en croit l'avalanche de suites qui annonce le retour dans les salles des franchises *Nemo*, *Cars*, *Indestructibles*... et même *Toy Story* pour un quatrième épisode ! Alors que Disney, à l'exception notable de *La Reine des neiges*, développe pour sa part plusieurs projets inédits qui témoignent de la vitalité retrouvée du studio. Qui eut cru, il y a à peine dix ans, que le rapport de force entre les deux studios évoluerait à ce point ? Et qui sait ce que les dix prochaines années nous réservent encore ? ■

La Reine des neiges

« *Pixar passe à la vitesse supérieure en nouant un contrat exclusif avec Disney* »

1001 Pattes

La Princesse et la grenouille

COURTS MÉTRAGES PIXAR
LE TOP 5

Partiellement réunis en DVD et Blu-ray, les courts métrages Pixar présentés en salles en préambule des films sont bien plus que de simples amuse-bouches. Laboratoires d'idées, rampes de lancement pour de jeunes réalisateurs, ces productions se savourent comme des friandises uniques. Sélection des plus belles pépites.

Gersende BOLLUT

1 LUXO JR.

(1986) - **John LASSETER**

LE PITCH : Sous la surveillance de sa mère, une lampe s'amuse avec un ballon.

Notre avis : Destiné à promouvoir les capacités du tout jeune studio lors du séminaire Siggraph dédié à l'infographie, le court métrage résume en deux minutes l'ADN de Pixar : malice, tendresse et inventivité. Trente ans plus tard, la petite lampe bondissante demeure la mascotte engoncée de la société.

Le plan culte : La petite lampe, penaude, après avoir éclaté le ballon en sautant, devant l'émerveillement (1'20).

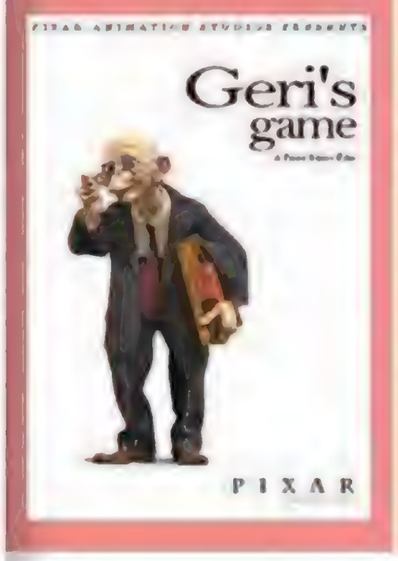
2 KNICK KNACK

(1989) - **John LASSETER**

LE PITCH : Un bonhomme de neige est prêt à tout pour rejoindre une naïade.

Notre avis : Six ans avant *Toy Story*, ce court loufoque et gentiment coquin à la bande musicale envoûtante donnait vie à des objets en plastique aux formes géométriques simples. Mais en 2003, une sombre censure initiée par le réalisateur devenu père prive les deux femmes de leurs généreux attributs !

Le plan culte : La pause qui s'abat sur l'infortuné bonhomme de neige (1'3").



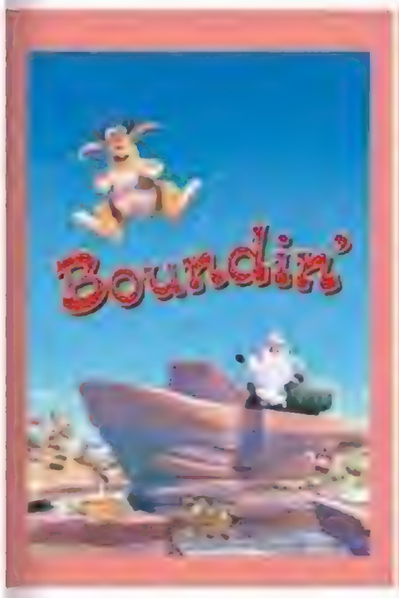
3 LE JOUEUR D'ÉCHECS

(1997) - **Jan PINKAVA**

LE PITCH : Dans un jardin public, un homme âgé joue seul aux échecs.

Notre avis : En plans serrés la première minute avant de dévoiler l'astuce, ce film fantastique est une merveille d'humanité saluée par l'Oscar du Meilleur court métrage d'animation. Pressenti pour réaliser *Ratatouille*, Jan Pinkava cédera finalement la place à Brad BIRD.

Le plan culte : L'air narquois du vieil homme, pas peu fier d'avoir retourné la situation à son avantage face à un « adversaire » trop sûr de lui (3'57).



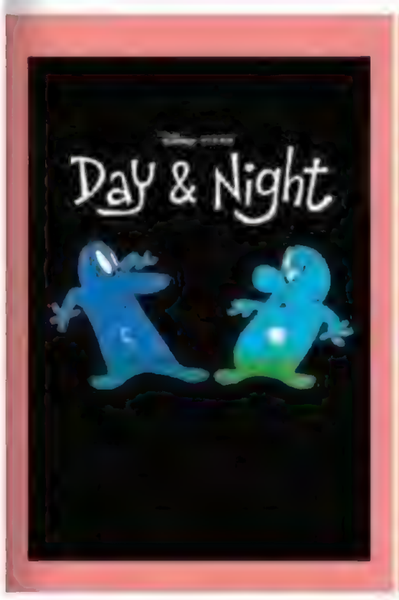
4 SAUTE-MOUTON

(2003) - **Bud LUCKEY et Roger GOULD**

LE PITCH : Rallié par les animaux après avoir été conduit contre son gré, un moineau est réconforté par un lapin antillais.

Notre avis : Intégralement chantée au banjo dans un décor de western, cette parabole prouve sur la différence bénéfice d'un rêve magnifiquement écrit. Il s'agit du premier court signé Pixar avec des personnages qui parlent.

Le plan culte : La confiance retrouvée, l'animal bondit animer la lampe de Luxo Jr. (3'40).



5 JOUR NUIT

(2010) - **Teddy NEWTON**

LE PITCH : Le jour et la nuit soulignent successivement leurs atouts respectifs.

Notre avis : Illustration littérale de la chanson imaginant un rendez-vous du Soleil avec la Lune, le court multiplie les métaphores « brutales » (cascade d'eau pour le pipi matinal, caquetage de canard pour le rire mâcheur). Et invite à combattre les préjugés pour mieux se compléter.

Le plan culte : Clin d'œil façon loup de Tex Avery de la nuit dévisageant une femme bronzant sur la plage ensoleillée de son alter ego (3'03).

D.R.

ZOOTOPIE

RUSÉ COMME UN RENARD

Successeur de *La Reine des neiges* et des *Nouveaux héros*, après que Disney a étrangement déserté les salles en 2015 pour laisser place à deux films Pixar modérément appréciés, le 135e long métrage du studio comble toutes les espérances grâce à un rythme alerte, des personnages séduisants, un humour vif et, surtout, un propos éminemment politique.

Gersende BOLLUT

En bref...

Décapante et techniquement parfaite, la cuvée 2016 du studio Disney se double d'un propos formidablement – et terriblement – contemporain.

★★★★★

- **Titre original :** *Zootopia*
- **Format :** 1 h 40
- **Réalisation :** Byron HOWARD, Rich MOORE et Jared BUSH
- **Musique :** Michael GIACCHINO
- **Studio :** Walt Disney Animation Studios

Avec son ogre pétomane, ses gags référentiels et sa coolitude en bandoulière, *Shrek* prétendait faire souffler en 2001 un vent de modernité dans le monde de l'animation en s'affranchissant des codes Disney – tout en cédant au très classique *happy end*. Plutôt que de s'engouffrer dans cette voie iconoclaste désormais consensuelle, la firme de l'oncle Walt a préféré opter pour une adaptation aux préoccupations contemporaines : monoparentalité dans *Lilo & Stitch*, émancipation féminine dans *La Princesse et la Grenouille*, rapports conflictuels mère/fille dans *Raiponce*. En 2016, les discriminations restent d'une brûlante actualité et *Zootopie* s'empare de ces problématiques à bras-le-corps pour sensibiliser le jeune public et, qui sait, contribuer en douceur à l'évolution des mentalités. Judy Hopps, l'héroïne, est une lapine qui refuse de céder aux diktats de la société. Tout le monde, à commencer par ses parents, la presse d'oublier son rêve d'intégrer les forces de l'ordre pour faire comme tous les lapins : cultiver et vendre gentiment des carottes. Pas question pour la jeune femme au caractère bien affirmé, qui se donne les moyens de ses ambitions en décrochant le sésame tant convoité pour devenir flic. Elle n'est pourtant pas au bout de ses peines et suscite bravades et railleries, y compris de sa hiérarchie. Dénonciation de la stigmatisation, refus du déterminisme : sous l'apparence d'un *buddy movie* trépidant dans la lignée de *48 heures* et *L'Arme fatale*, mètres-étalons des années 1980, le film frappe fort et juste. Et se paie le luxe de tirer à boulets rouges sur les politiques sécuritaires fondées sur l'instrumentalisation de la peur qui assimile instinctivement certaines espèces animales à des sauvages, ces dernières se trouvant d'office reléguées au ban de la société... Techniquement bluffant (luxe de détails dans des décors étourdissants d'inventivité, poils d'animaux plus réalistes que jamais, etc.), le film multiplie par ailleurs les coups de griffe envers les travers de notre société et du studio Disney lui-même, avec une réplique désopilante qui égratigne la naïveté des paroles du tube de *La Reine des neiges*. Et se permet même quelques clins d'œil cinématographiques savoureux, enrobés dans un graphisme qui louche du côté du *Robin des bois* de Wolfgang REITHERMAN. Anthropomorphisme, morale positive, propos actuel : une conjugaison réussie de tradition et de modernité, dans la lignée des classiques Disney... ■

« Une conjugaison réussie de tradition et de modernité »

The Walt Disney Company France Movie Zootopie (2015)

GLEN KEANE

PORTRAIT D'UN ANIMATEUR

L'animation est un art qui nécessite plusieurs départements, l'un des plus importants étant celui de *lead animator*, un chef animateur qui s'occupera d'un ou plusieurs personnages et de ses dessins-clés mais aussi de sa conception, son *chara design*. Et au milieu des maîtres en la matière, Glen Keane siège parmi les meilleurs.

Yvan West Laurence

Vous le connaissez sans le savoir car il a marqué de son style le studio d'animation Disney pendant ce dernier quart de siècle. Ariel, La Bête, Aladdin, Pocahontas, Raiponce : ils sont tous nés de sa main ! Qui est l'homme qui se cache derrière ces personnages ?

TÉMOIN DE PLUSIEURS ÉPOQUES

De 1974 à 1983, à peine sorti de CalArts, Glen Keane débute sa carrière d'animateur au Studio Disney où il travaillera sur les personnages de Bernard et Penny dans *Bernard et Bianca*. Il s'occupera de l'animation du dragon dans *Peter et Elliott le Dragon* (un film live dont seul le dragon est animé). Il s'intéressera même aux débuts de l'animation assistée par ordinateur avec un certain John Lasseter. C'est une période difficile pour Disney qui a subit pas mal de revers notamment avec *Taram et le Chaudron magique*. Se lancer dans des techniques trop coûteuses (les ordinateurs coûtent des fortunes) feront que le test restera lettre morte. Il s'occupera de Ratigan dans *Basil, Détective Privé* mais à partir de ce moment-là il deviendra freelance. Cependant il est quand même celui qui marquera le plus de sa patte, avec Andreas Deja (qui a travaillé, entre autre, sur Scar dans *Le Roi Lion*), l'époque moderne du studio. Ariel de *La Petite Sirène* (1989), c'est lui, avec un style qui deviendra récurrent et qui est pourtant inspiré de... sa femme. Après un passage rapide sur le second film de *Bernard et Bianca*, le voilà sur les personnages principaux des films qui marqueront le début des années 1990, *Aladdin*, la Bête dans *La Belle et la Bête* qui amorcera le virage complet sur ordinateur et enfin *Pocahontas*. Fin des années 1990, alors qu'il vit à Paris, il travaillera sur *Tarzan*, au studio Disney de Montreuil, avant de retourner à Burbank pour s'occuper de Long John Silver dans *La Planète au Trésor*, un véritable cyborg de l'animation, à la fois 2D et 3D pour ses membres cybernétiques. Commence ensuite un long projet qui mènera à la sortie de *Raiponce*, dont il ne gardera que le rôle de producteur et de chef animateur. En 2012 il annonce son départ de Disney et rejoint Motorola pour un projet visant à rendre interactif des dessins à la main. Le résultat est *Duet* qui sera présenté à une conférence Google à San Francisco en juin 2014.

RENCONTRE MARQUANTE

Les plus assidus des lecteurs d'*AnimeLand* auront noté que bien souvent nous faisions référence au travail de Glen Keane, et que nous avions pu le rencontrer en pleine production de *Tarzan*, au studio Disney de Montreuil, aux portes de Paris en 1997. Cette rencontre aura eu un grand impact sur l'équipe. Se retrouver en face d'un véritable artiste, un esprit curieux des gens et de la vie était vraiment stimulant et inspirant ! Cela se ressentait notamment par le fait qu'il avait appris le français pour mieux poursuivre ses études en art, en France, après avoir rejoint sa fille dans la capitale. Cela s'est bien vu également lorsque Disney lui avait demandé de revenir grossir leur rang, pour la production de *Tarzan*, requête qu'il n'accepta qu'à une seule

Raiponce

Pocahontas : Une légende indienne

Raiponce © 2009 GRIMM Jacob GRIMM Wilhelm / Walt Disney Animation Studios
Pocahontas : Une légende indienne © 1995 BINDER Carl, GRANT Susannah, LAZEBNIK Philip / Walt Disney Pictures
La Bête et la Bête © 1991 LEPRINCE DE BEAUMONT Jeanne-Marie / Walt Disney Pictures
Aladdin © 1992 CLEMENTS Ron, MUSKER John, Recueil des mille et une nuits / Walt Disney Pictures
La Légende de Tarzan © 2001 RICE BURROUGHS Edgar / Walt Disney Pictures
La Petite Sirène © 1989 ANDERSEN Hans Christian / Warner Bros Animation, Walt Disney Pictures
D.R

La Belle et la Bête

condition : rester en France et faire travailler le studio Disney implanté sur place pour non plus quelques minutes (comme sur *Le Bossu de Notre Dame*) mais une bonne moitié du film (la partie « adulte » de Tarzan). Quoi de plus marquant que d'avoir en face de soit un cycliste urbain averti, qui pédalait tous les matins vers le studio, et profitait de cet itinéraire pour enrichir son carnet de croquis ? « *Comment, vous n'avez jamais remarqué ces superbes statues, ces lions, sur la place des Antilles à Nation ?* » Eh bien non, nous ne les avions pas remarqués, trop absorbés par la circulation ou par le profil habituel d'une ville que tout le monde pense connaître alors que nous étions aveugles à ses atours.

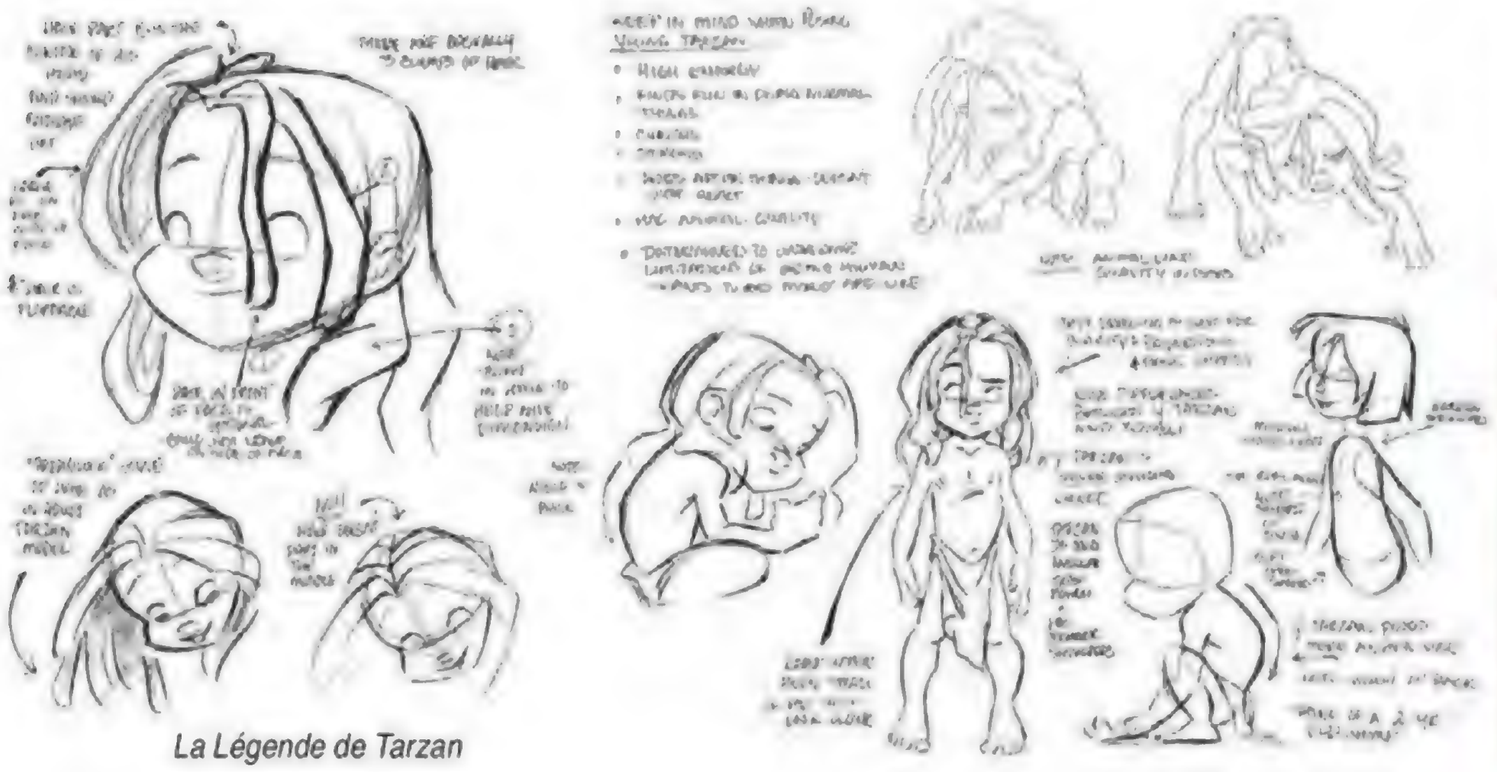
Quelques années plus tard c'est une présentation sur la scène de Bonlieu, au Festival d'Annecy, qui confirma ce qu'il avait déjà révélé : le monsieur est un grand admirateur de Hayao MIYAZAKI, dont il s'était librement inspiré pour les scènes de vol dans la suite de *Bernard et Bianca*. « *L'artiste observe, là où l'homme moyen ne pense qu'à exploiter son environnement* » indique-t-il en extrapolant une illustration du grand réalisateur japonais, montrant une jeune fille qui voit un gland, l'imagine en arbre, en forêt, tandis que son compagnon de balade, lunettes noires sur le nez, n'y voit qu'une source de bois à couper et à brûler. Et de nous surprendre, tous, spécialistes blasés de l'animation, en le voyant dessiner rapidement le personnage de la Bête, en quelques dessins clés pour lui faire dire « j'adore Annecy » en direct sur scène.

ET DERNIÈREMENT ?

Outre le superbe court métrage *Duet* qu'il a finalisé avec ses enfants, Claire et Max, avec des dessins au crayon, Glen KEANE a aussi mis son art au profit de superbes produits dérivés : Disney's Animators, une collection de poupées que l'on trouve encore à Disney Store. En 2015, L'Opéra de Paris a fait appel à lui ainsi qu'à d'autres animateurs pour de nouveaux projets, comme le sublime court *Nephtali*. Reste que le plus jeune des anciens de Disney a su marquer le public par son art et la vie qu'il sait insuffler dans son trait... les qualités indéniables des grands génies de l'animation. ■

Remerciements éternels à Floriane MATTHIEU et Aude THOMAS de Disney.

La Petite Sirène


La Légende de Tarzan

SPORT SABER LEAGUE

Vous avez toujours rêvé de pouvoir rivaliser avec des Jedi et de vous battre comme les plus grand maîtres ? C'est désormais chose possible grâce à Sport Saber League ! Cette association a créé la toute première académie de combat au sabre laser en France. Paris, Orléans ou Chôlet... des clubs ont ouvert dans plusieurs villes.

Cette discipline est une vraie pratique sportive, affiliée à une réelle entité, la Fédération Française de Sabre Laser. Elle s'inspire des sept formes de combat qui constituent l'art du sabre dans l'univers Star Wars. Un long parcours vous sera donc nécessaire pour maîtriser toutes ses subtilités. Mais que vous soyez novice ou athlète émérite, la voie du combattant vous est ouverte et vous attend.

Rejoignez les rangs de l'Académie et vous aussi vous pourrez dire : # JpeuxpasJaiSabrelaser ! ■

Marichka Besse

Pour plus d'information : http://sportsaberleague.com/

STAR WARS SUR PETIT ÉCRAN

LA TV PLEIN D'ÉTOILES

***Star Wars*, ce n'est pas seulement sept longs métrage : c'est aussi une quantité de programmes qui ont été pensés pour la télévision. Si les débuts sont loin d'être grandioses, les dernières productions peuvent fièrement se placer dans l'univers étendu imaginé au départ par George Lucas. De *L'Aventure des Ewoks* à *Star Wars Rebels*, plusieurs années lumières se sont écoulées...**

Yvan West Laurence

Lego : Star Wars

Quand on accouche d'un beau bébé qui révolutionne le cinéma et remet au devant de la scène la science-fiction sur grand écran, on peut s'attendre à ce que ce qui en résulterait à la télévision serait sinon d'égale, sinon de bonne facture. Il n'en a rien été à la fin des années 1970 avec une production que le glorieux papa Lucas aimerait faire oublier au monde entier.

WOOKIE PARTY

Premier Janvier 1979. *Au Temps de la Guerre des étoiles* est diffusé sur TF1 vers 14h. Il s'agit en fait du *Star Wars Holiday Special* qui avait été proposé aux USA en novembre 1978, un ensemble de petits sketchs décousus qui continuent à faire honte à George Lucas (le programme est trouvable sur internet mais n'a jamais été commercialisé) dont le fil rouge serait une sorte de Noël chez les Wookies. Malgré la présence des acteurs originaux, on ne retiendra qu'une seule chose de cette calamité : la naissance d'un nouveau personnage cher à *Star Wars*, à savoir Boba Fett. Il apparaît dans un dessin animé bien avant de traquer Han Solo dans *L'Empire Contre Attaque* en 1980.

LE RÉVEIL DE LA PETITE LUCARNE

Après *Le Retour du Jedi*, qui sonnait la fin d'une trilogie au succès international phénoménal, une idée saugrenue apparait : celle de développer les petits Ewoks dans des aventures à part entière. Prévu comme un téléfilm au départ, mais sorti au cinéma chez nous, *L'Aventure des Ewoks* nous est parvenu en France en 1984 avec une chanson mais aussi le film raconté par Dorothée. Destiné aux enfants, le film n'a rien de folichon. Une famille fait naufrage sur Endor, les parents sont enlevés par un géant tandis que les enfants, livrés à eux-même, sympathisent avec les Ewoks. Ensemble ils vont parcourir de grandes distances et rencontrer de grands dangers pour délivrer les parents humains. On est plus proche de l'*heroic fantasy* que de la science-fiction, on y trouve même une sorcière et de petites fées. Une suite est réalisée en 1985, *La Bataille d'Endor*, beaucoup plus sombre puisque la famille réunie, toujours à réparer leur vaisseau, se fait éliminer par une bande de pillards qui récupère des objets technologiques comme autant de source de pouvoir et de destruction. Les Ewoks subissent également des pertes mais les quelques jeunes survivants, dont la petite fille, doivent suivre de force les barbares. Quelqu'uns s'enfuient mais tentent de trouver un moyen de libérer le reste de la tribu. Ils devront chercher de l'aide auprès d'un vieil humain et de son petit compagnon hyper rapide (visible en *guest* dans Star Tours). Là encore de l'*heroic fantasy* mais des personnages plus cruels, et des morts auxquelles on ne s'attend pas. On est pas très loin de *Willow* que George Lucas a écrit et a fait réaliser par Ron Howard en 1988.

Tout cela est sans doute à l'origine de deux séries animées, d'un côté *Ewoks* et de l'autre *Droids* en 1985. La série des *Ewoks* nous est connue et est passée en France sur Antenne 2 en 1987 avec un générique *made by* Dorothée. On retrouve-là Wicket, le petit Ewok qui tombe sur la Princesse Leïa dans Le *Retour du Jedi*, dans des aventures inédites avec ses amis Teebo, Latara et Kneesa, parfois confronté

« Des séries animées remplissent l'espace intersidéral qui existe entre les opus II et III »

aux Duloks, sosies du Grinch du Dr Seuss (jusqu'à la couleur). La série *Droids* restera par contre longtemps inédite en France, avant de sortir en DVD en 2005. Il s'agit de l'aventure de C3-PO et R2-D2 mais avec des personnages qui n'ont que peu à voir avec la trilogie, notamment des pirates de l'espace, prétexte risible à sortir de nouvelles figurines. Si *Les Ewoks* reste correct pour une série des années 1980, *Droids* est vraiment à côté de la plaque, que ce soit dans la qualité des dessins ou les couleurs. Il faudra quand même attendre presque 20 ans pour avoir de nouvelles versions animées de *Star Wars*.

UN NOUVEL ESPOIR

La prélogie débute au cinéma en 1999, et le moins que l'on puisse dire c'est qu'elle aura commencé à diviser (déjà) les fans, tout en formant une nouvelle génération, plus jeune, qui n'avait jamais connu *Star Wars* autrement qu'en vidéo ou à la TV. Même si l'édition spéciale était sortie en 1997 avec des scènes inédites (l'occasion de redécouvrir la trilogie sur grand écran), la « trahison » de George Lucas envers son œuvre maîtresse avait germé et donné, pour beaucoup, trois nouveaux films très décevants... Mais qui rencontrent quand même un très grand succès. La prélogie avait pour défaut d'annoncer des événements majeurs de cet univers sans rien en montrer ou si peu (avec le second film *L'Attaque des Clones* par exemple). Et quoi de mieux pour palier ce défaut que de proposer de remplir l'espace intersidéral qui existe entre le 2e et le 3e film avec des dessins animés ?
C'est ce qui arrive en 2003 avec les segments animés de *Clone wars* par Genndy TARTAKOVSKY, qui sont réalisés par (et pour) Cartoon Network, une chaîne américaine qui fait la part belle à la culture pop, et pas forcément à destination des enfants. Le style (voir le portrait du réalisateur p.57) ne plait pas à tout le monde, loin de là, mais la série tiendra deux saisons, le temps que débarque au cinéma le 3e film, *La Revanche des Sith* en 2005. Le temps aussi de faire marcher la machine à jouets...
Et bien que la prélogie soit terminée, en 2008 sort un film pilote d'une nouvelle série, *The Clone Wars*, proposée au cinéma, signée Dave FILONI. Si le début

est quand même étrange (Anakin doit sauver l'enfant de Jabba avec l'aide d'une jeune Padawan dont il se passerait bien), l'ensemble des cinq saisons est de très bonne qualité, une sixième saison de 13 épisodes permettra même de conclure la série en beauté, non plus sur Cartoon Network mais sur Netflix, saint patron des geeks perdus.

DISNEY CONTRE ATTAQUE

Avec le rachat en 2012 de Lucasfilm par Disney se pose immédiatement la question d'une possible suite à *The Clone Wars* ou de différents projets. Pendant un temps se murmurait la possibilité d'une série *live*. Mais c'est finalement *Star Wars Rebels* qui est réalisé en 2014 et le nom de Dave Filoni rassure sur le lien qu'il pourrait y avoir avec *The Clone Wars*.

LES PARODIES

Car oui, il ne faut pas oublier les parodies, et nous en citerons trois, excellentes, et vraiment drôles : *Les Griffin* (*Family Guy*) de Seth MacFarlane (réalisateur des deux films *Ted* mais aussi de *Albert à l'Ouest*) ont souvent cité ou parodié *Star Wars*, mais quelle ne fut pas la surprise d'apprendre qu'ils adaptaient l'épisode IV pour un spécial de presque une heure, et avec l'accord de Lucasfilm, rien que ça ! Nommé *Blue Harvest* en référence au faux titre de film qui devait garantir l'anonymat du tournage du *Retour du Jedi* en 1982, cet épisode spécial est un concentré de gags sur 45 minutes. Tous les personnages des *Griffin* reprennent ici les héros de *Star Wars*, avec leur irrévérence voire leur grossièreté habituelle. Sorti en 2008, ce premier opus sera suivi de *Something something something... Dark Side* (l'équivalent de *L'Empire Contre Attaque*) en 2009 et *It's a trap* (parodie du *Retour du Jedi*) en 2010.

« Avec le rachat de Lucasfilm par Disney se pose la question d'une suite à The Clone Wars »

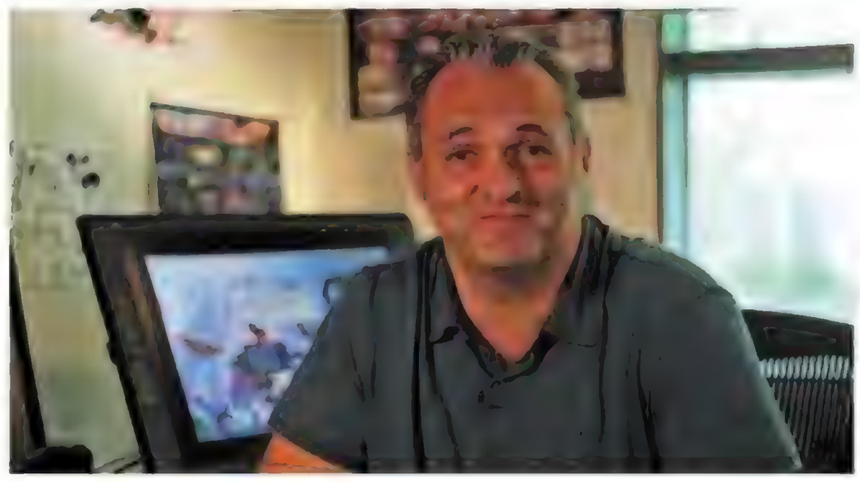
Robot Chicken est une série parodique écrite par Seth Green, un acteur que l'on a vu jouer les loups-garous dans *Buffy* par exemple, et grand fan de *Star Wars* devant l'éternel. Les sketchs mettent en vedette des héros de notre enfance sous la forme de... jouets. Cette double dose de nostalgie n'est que plus malmenée par un ton satirique et parfois grossier. Heureusement la pilule passe grâce à un humour à toute épreuve, y compris dans les épisodes spéciaux dédiés à *Star Wars*. Cerise sur le gâteau : ce sont souvent les voix originales qui doublent les personnages.

Avec *Les chroniques de Yoda* de Lego la particularité des briques à monter soi-même fait partie intégrante des scénarios, et si l'oeuvre originale est bien entendue respectée, elle est détournée pour mieux nous faire rire. Difficile du coup de prétendre que ce ne serait que pour les enfants, et leur faire acheter des Legos. Disons qu'il est plus probable que cela soit un bon prétexte de réunir parents et enfants devant leur TV, et notamment Cartoon Network dans les années 2010. ■

Photo : D.R
Les Petits Ewoks © 1985 LUCAS Georges / Nelvana Ltd Lucasfilm
Star Wars : Clone Wars © 2003 GILROY Henry, LUCAS Georges. TARTAKOVSKY Genndy / Lucasfilm, Cartoon Network.
Le Laboratoire de Dexter © 1996 TARTAKOVSKY Genndy / Hanna Barbera Productions, Cartoon Network

GENNDY TARTAKOVSKY

LABORANTIN DE CARTOONS



Derrière ce nom étrange qui sonne comme une pâtisserie russe se cache un des réalisateurs et animateurs les plus novateurs de son temps. Il a inscrit un style graphique particulier et a su lier le style *cartoon* minimaliste américain et les méthodes d'animation à la japonaise pour mieux fournir à la télévision des programmes dynamiques et captivants.

Yvan West Laurence

Genndy Tartakovsky c'est un peu le rêve américain dans le domaine de l'animation. D'origine russe, sa famille s'est installée en Ohio lorsqu'il avait 7 ans avant de se rendre à Chicago deux ans plus tard. Il étudie le cinéma au Columbia College avant d'étudier l'animation au California Institue of the Arts (CalArts, d'où viennent les noms les plus connus des studios d'animation comme John Lasseter, Brad Bird et quelques autres comme Tim Burton) à Los Angeles. C'est au cours de ses études qu'il écrit, réalise et produit deux films dont l'un sera à l'origine de sa série qui l'auréolera de gloire : *Le Laboratoire de Dexter*.

CARTOON NETWORK

Engagé par Hanna-Barbera, il fait partie d'une équipe de jeunes animateurs à qui il est confié la mission de laisser libre cours à leur imagination pour *Bête comme chien*. Son style minimaliste mais autant stylisé que dynamique fait qu'il donne un nouveau souffle aux cartoons sur lesquels il travaille. Son heure de gloire arrive en 1996 avec la série qui a vraiment tout changé : *Le Laboratoire de Dexter* qui gravera à jamais le style graphique de Cartoon Network. Le petit Dexter est inspiré de son frère tandis que la grande sœur qui se prend pour une ballerine, Dee Dee, lui vient d'un dessin qu'il avait fait quelques années plus tôt.

LE LABORATOIRE DE DEXTER (1996-2003)

Dexter est un petit génie, son jeune âge et sa petite taille lui garantissent d'agir dans le plus grand secret dans son laboratoire, dont ses parents ne suspectent même pas de l'existence. Mais il a aussi une grande sœur, Dee Dee, qui ne cesse de lui mettre des bâtons dans les roues, bien qu'aussi grande que bête.
Cette série est clairement à l'origine du renouveau du cartoon sur Cartoon Network et a imprimé à la chaîne un style graphique qui ne les quitte plus depuis 20 ans. On suit non seulement les aventures désopilantes de Dexter, mais aussi d'autres histoires, ce qui permet un format court, mais complet, avec Momo le singe (le cobaye de Dexter qui a des super-pouvoirs) et les Frères Justice (un trio de super-héros en colocation).

En 1998 ce sont les *Powerpuff Girls* qui débarquent (*Les Super Nanas* une fois arrivées sur France 3). On doit à TARTAKOVSKY la production et la réalisation de la série. Il est aussi directeur d'animation sur le long métrage réalisé, lui, par Craig MCCRAKEN en 2002. Les filettes aux super-pouvoirs amènent un nouvel élément alors absent des inspirations du réalisateur : l'animation japonaise. De fait la série est un parfait mix entre les cultures américaines et nippones en terme d'animation. Mais c'est sur la série suivante que le style sera mis au service d'une narration clairement inspiré des *anime* et des films japonais... de sabre.
Samouraï Jack débarque en 2000 pour quatre saisons dignes des plus grand films d'action. L'influence japonaise n'est plus discutable, elle est même totalement assumée, même s'il reste de la sauce SF (monde post-apocalyptique, mutants, cyborgs) et fantastique (Aku, le démon).
De 2003 à 2005 c'est l'adaptation animée de *Clone Wars* qui va grandement l'occuper.
En 2010 il cré *Sym-Bionic Titan*, une série qui rend cette fois-ci hommage à la SF et aux robots géants à la japonaise. Inspiré par des séries comme *Macross* ou *Voltron* avec lesquelles le réalisateur a grandi, il y a également inséré des éléments de films pour ado des années 1980 de John HUGHES (*Une Créature de rêve, La Folle Journée de Ferris Bueller*). La série ne durera qu'une saison et son relatif insuccès conduira peut-être à un changement d'atmosphère, de décor, ce qui le mènera vers Sony Pictures animation.

UN ARTISTE RECONNU

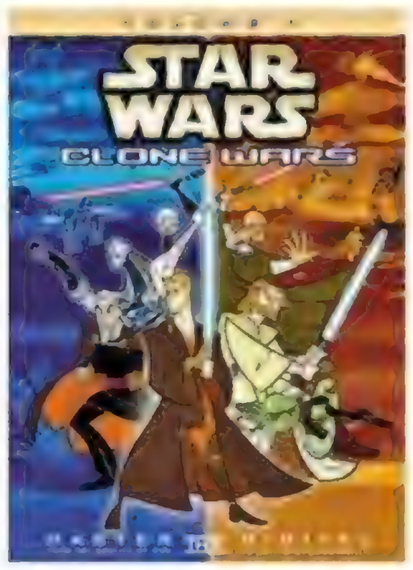
Son succès avec Cartoon Network lui vaut la reconnaissance d'un George LUCAS qui le choisit

SAMOURAÏ JACK (1999-2004)

Imaginez le Japon médiéval et la lutte dantesque entre un samouraï et Aku, un démon qui, sentant la défaite venir à grand pas, manipule le temps et l'envoi dans le futur. Coincé dans un monde post-apocalyptique où monstres mutants et cyborgs surarmés se disputent une terre dévastée, notre héros n'a d'autre choix que de chercher un moyen de retourner à son époque pour éliminer le démon avec son sabre magique.
Samouraï Jack est inspiré des films de sabre japonais. On y retrouve quand même aussi d'indéniables clins d'oeil à de vieilles séries de Hanna-Barbera, comme *Le Fantôme de l'espace* ou *Arok le Barbare*. Reste que la série qui tient en quatre saisons est une réalisation hybride réussie entre le style cartoon et les méthodes d'animation, et de mise en scène, à la japonaise.

Star Wars - Clone Wars © 2003 GILROY Henry, LUCAS Georges, TARTAKOVSKY Genndy / Lucasfilm Cartoon Network
Samouraï Jack © 2001 TARTAKOVSKY Genndy / Cartoon Network
Hôtel Transylvanie © 2009 TARTAKOVSKY Genndy / Sony Pictures Entertainment, Inc
Hôtel Transylvanie 2 © 2015 TARTAKOVSKY Genndy / Columbia Pictures

« Son succès lui vaut la reconnaissance de George Lucas »



expressément pour s'occuper de la série animée *Clone Wars*.
L'animateur, dans sa carrière de presque un quart de siècle, aura été nominé douze fois pour les Primetime Emmy Awards, remporté trois Emmy pour son travail sur *Clone Wars* et *Samouraï Jack* mais il aura surtout reçu le prestigieux Winsor McCay Award en reconnaissance de sa contribution exceptionnelle à l'art de l'animation.
Il aura également travaillé sur des films en prise de vue réelle, le prologue animé de *Priest* par exemple, en 2007. L'adaptation est bancale et ne rend malheureusement pas honneur au *manhwa* original. Fait moins connu, le réalisateur a travaillé sur la scène d'action finale du second film d'*Iron Man* de Jon Favreau (2010), ce qui n'étonne guère quand on voit le cadre (un jardin japonais), qui rappelle les combats dans *Samouraï Jack*, surtout avec un boss de fin à l'armure fortement inspirée des nippons.

PÉRIODE SONY PICTURES ANIMATION

En 2011 Genndy Tartakovsky rejoint Sony Pictures animation, surtout connu pour *Les Rebelles de la Forêt*, *les Rois de la glisse*, *Tempête de boulettes géantes* ou encore... *Les Schtroumpfs*. Il s'agira pour lui de réaliser un projet mettant en vedette des monstres légendaires.
Sorti en 2013 le premier film d'*Hôtel Transylvanie* rencontrera suffisamment de succès pour qu'un second soit mis en chantier, lequel est sorti en 2015. Il respecte bien plus le style dynamique du réalisateur. Les gags fusent, et le *road movie* pour monstre fonctionne à merveille. Cependant un autre film aurait, entre temps, dû sortir avec Genndy Tartakovsky comme réalisateur : *Popeye*. Malgré des tests concluants et un public qui attendait cette sortie de pieds ferme, Sony décide de stopper net la production, du moins avec lui à sa tête. À la place, toujours avec Sony, un nouveau projet au rendu plus personnel et original prend forme, *Can you imagine ?* attendu avec impatience.
Un petit court métrage avec son style minimaliste reconnaissable entre tous mettra en vedette *Mr Big Foot* et est présent en bonus dans le DVD d'*Hôtel Transylvanie*. ■

HÔTEL TRANSYLVANIE (2013)

La famille des monstres a aussi besoin de souffler, loin des êtres humains. C'est ce que permet l'Hôtel Transylvanie du comte Dracula qui y vit reclu depuis longtemps avec sa fille Mavis qui ne connait du monde extérieur que ce qu'a bien voulu lui révéler son père. Tout va bien jusqu'à ce qu'un humain débarque malgré tout au milieu de la fête à venir pour la majorité de la fille du Vampire.
Ce film est un hommage vibrant aux montres les plus connus du cinéma, Dracula, la momie, l'Homme invisible, la créature de Frankenstein, le loup-garou revus et corrigés pour mieux nous faire rire. Petit bémol, le style dynamique de Genndy Tartakovsky ne se trouve pas dans ces images, et le visionnage du générique de fin et ce qu'aurait pu être le film fait un tout petit pincement au cœur.

HÔTEL TRANSYLVANIE 2 (2015)

Dracula est devenu grand-père. Les jeunes parents devant s'absenter pour que Johnathan puisse enfin présenter sa famille au complet à Mavis, le maitre Vampire voit l'opportunité de révéler la nature de son petit-fils en lui faisant découvrir les joies d'être un monstre de légende.
Cette suite directe du premier film prend comme sujet l'héritage et la filiation, non seulement pour le petit-fils à moitié humain de Dracula, mais également son rapport à sa propre famille. Une réussite totale qui rend également bien plus hommage au talent et au style de Genndy Tartakovsky.

Star Wars : Clone Wars

LA GUERRE DES CLONES

JANGO FETT'S FAMILY

Le second film de la prélogie n'en montrait que le début, le troisième film littéralement la fin. Mais qu'a-t-il bien pu se passer durant la Guerre des clones ? Obi-Wan Kenobi l'avait indiqué à Luke, il a lutté tout comme son père, durant la « Guerre noire ». Mais que cachait cette mauvaise traduction en français ?

Yvan WEST LAURENCE

La Guerre des clones, une part de l'histoire de la République qui l'a fait sombrer vers l'Empire galactique... Ce récit nous sera conté sous deux formes différentes : deux séries distinctes qui ont leurs qualités et leurs défauts, mais qui ont toutes deux redoré le blason de *Star Wars* à la télévision.

En bref...

La guerre des clones s'inscrit dans les mythes fondateurs de Star Wars, une épopée ponctuée de combats épiques à l'échelle d'une galaxie.

★★★★

- **Titre original :** Star Wars : Clone Wars
- **Origine :** États-Unis
- **Format :** 3 saisons
- **Année :** 2003 - 2005
- **Réalisation :** Genndy TARAKOVSKY
- **Musique :** Paul DINLETIR, James VENABLE
- **Production :** Cartoon Network, Lucasfilms et Rough Draft Studio
- **Diffusion :** Cartoon Network

CLONE WARS

La Guerre des clones fait rage dans la galaxie pour empêcher les séparatistes de mettre à mal la République. Les Jedi dirigent des armées de clones et l'ascension est rapide pour le Padawan Anakin Skywalker. On assiste à différents combats des Jedi les plus connus, comme Yoda ou Mace Windu, mais aussi des ARC Troopers, qui auront la tâche ardue de traquer le Général Grievious. De nombreuses planètes sont visitées, le Maître Jedi Kit Fisto mènera par exemple une bataille sous marine des plus exotiques. Enfin un combat acharné se déroulera sur la planète-capitale, Corruscant, et menera au kidnaping du chancelier Palpatine.

Cette série a été proposée par segments de quelques minutes sur Cartoon Network entre 2003 et 2005 pour faire le lien entre les films *L'Attaque des clones* et *La Revanche des Sith*, puis en épisodes complets sur la chaîne et bien évidemment en DVD. On y reconnaît le style minimaliste de Tartakovsky ainsi que son choix de faire parler l'image, l'action, plutôt que les personnages. Le trait, le dessin, par contre, déplairont à certains qui ne sauront apprécier une version cartoon de *Star Wars*. C'est d'autant plus dommage que sa lecture du personnage d'Anakin, de ce qui l'attend en tant que futur Dark Vador est juste grandiose. On y reconnaît la qualité de mise en scène de *Samouraï Jack*, ce pour quoi, sans doute, George Lucas lui-même a choisi ce réalisateur.

- **Titre original :** Star Wars : The Clone Wars
- **Origine :** États-Unis
- **Format :** 6 saisons
- **Année :** 2008 - 2014
- **Réalisation :** Steward LEE, Kyle DUNLEVY, Brian O'CONNELL, Giancarlo VOLPE, Danny KELLER, Bosco NG et Dave FILONI
- **Musique :** Kevin KINER / John WILLIAMS
- **Production :** George LUCAS, Cary SILVER et Catherine WINDER
- **Diffusion :** Cartoon Network

THE CLONE WARS

Alors que la prélogie semblait morte et enterrée voilà qu'un film d'animation puis une série en 2008. Pas de cartoon cette fois-ci mais de l'image de synthèse en 3D. Dave FILONI, à la tête du projet, saura magnifiquement tiré profit du potentiel de cette Guerre des clones qui avait pourtant déjà été adapté à la TV. Il ajoute des personnages et affine ceux déjà connus. Et qu'en est-il ? Chaque épisode débute avec des annonces façon vieilles actualités de la Seconde Guerre mondiale. On plonge souvent dans l'action et il n'est pas rare de découvrir des histoires qui s'étalent sur trois ou quatre épisodes. Bien évidemment les clones seront souvent les vedettes, et leur destin n'en

Star Wars : The Clone Wars

Star Wars - The Clone Wars © 2008 LUCASFILM

sera que plus tragique. Les Jedi tentent de terminer une guerre qu'ils n'ont jamais voulu commencer, en menant de front les combats avec une armée qu'ils auraient commandé pour la République. Le comte Dooku manipule les séparatistes pour mieux servir son maître, Dark Sidious. Mais étrangement c'est sans compter sur des éléments tapageurs comme de fiers guerriers mandaloriens en armure, un Boba Fett bien décidé à venger son père, des pirates de l'espace magouilleurs ou de vieux ennemis rescucités. Anakin et Obi-Wan auront fort à faire ensemble ou chacun de leur côté.
Le *chara design* est spécial, réalisé dans une 3D atypique mais maîtrisée et qui rend aussi bien sur les objets que sur les personnages. L'animation est de qualité, c'est certain, et n'a rien à voir avec les productions enfantines des années 2010. La barre est placée bien haute ! Pour autant avec le rachat de Lucasfilm par Disney, la série a failli se terminer en 2013 après 121 épisodes et cinq saisons. 13 épisodes supplémentaires seront tout de même réalisés pour mieux finaliser la saga.

UNE SAGA DANS LA SAGA

Même si la seconde série contient énormément d'éléments qui orientent la série vers un public d'enfants, les épisodes peuvent se voir quand on est adulte et il est même tout à fait juste de dire que la série peut contenter les fans de la première heure. Ménager la chèvre et le chou n'est pas chose aisée, l'épisode pilote avec la petite larve de Jabba est insupportable et on sera souvent agacé des pitreries de Jar-jar ou des droïdes, mais l'équilibre est toujours respecté et tout cela est fait avec sérieux grâce à Dave Filoni. *The Clone Wars*, la série, s'inscrit magnifiquement dans l'univers *Star Wars* que ce soit par les clins d'oeil à l'univers étendu, les différentes races rencontrées dans les films (les Twi'leks et leurs tentacules, les Weequays en pirates de l'espace), en second plan, les références musicales ou des personnages cités qui renvoient à la prélogie (le mystérieux Jedi Sifo Dyas qui aurait commandé les clones sur Kamino), ou même la trilogie (le futur grand Moff Tarkin). Jamais la galaxie n'aura semblé aussi grande qu'avec la Guerre des clones, les personnages aussi développés et rendu intéressants, notamment l'ignoble général Grievious, pleutre toussotant du troisième film, est ici un guerrier redoutable ! Enfin le rapport entre les Jedi, l'évolution subtile d'Anakin, se font aussi par les yeux d'un personnage qui saura grandir, pendant cinq saisons, à savoir Ahsoka Tano. La Togruta devient non seulement importante mais reviendra plus puissante encore dans *Star Wars Rebels*. De fait si les films ne font que survoler un matériel riche mal exploité, la série, elle, aura su tirer partie de tout cela avec brio. Plus brillant encore, la suite, qui ne se passe que quelques années avant *Un nouvel espoir*, saura faire le lien avec *Rebels*, pourtant placé sous la houlette des nouveaux patrons, Disney. ■

Star Wars : The Clone Wars

> *« La Guerre des clones s'inscrit dans les mythes fondateur de Star Wars »*

Star Wars : The Clone Wars

STAR WARS REBELS

LA SITUATION EMPIRE

Que nous réserve Disney avec *Star Wars Rebels* ? Bonne ou mauvaise surprise ? Cinq ans avant la bataille de Yavin qui oppose les Rebelles et l'Empire avec l'Étoile Noire, sur la planète Lothal commence une journée banale avec les patrouilles de stormtroopers et une population qui est loin de se sentir à l'abri...

Yvan WEST LAURENCE

Ezra Bridger, un jeune orphelin, profite d'une action menée par un groupe de rebelles locaux (membres du vaisseau spécial le Ghost) pour voler une cargaison impériale. L'impétuosité et l'ingéniosité du jeune homme impressionne le chef de bande, Kanan Jarrus, qui détecte en lui un certain lien avec la Force (lui même Padawan ayant échappé au massacre des Jedi après l'Ordre 66). Malgré les doutes envers ses propres capacités, il décide de le prendre sous son aile et de l'initier aux secrets de la Force. C'est sans compter avec l'Empire qui prend de plus en plus sérieusement les actions de ce petit groupe et l'arrivée de l'agent Kallus, bien décidé à prendre les choses en main, mais également avec l'arrivée d'un inquisiteur venu enquêter sur la possible présence d'un Jedi. Le moment est venu pour l'équipage du Ghost de rejoindre un groupe plus organisé de rebelles et de cesser leurs missions de contrebande : un premier pas vers une rebellion qui va prendre de l'ampleur, révèlera des héros du passé, mais risquera fort de se faire remarquer par un certain seigneur Sith au début de la seconde saison...

UN PAS EN ARRIÈRE...

Raconter *Star Wars* avant *Un nouvel espoir*, la prélogie l'avait déjà fait, ainsi que *The Clone Wars*. Mais comment camper une histoire qui se passe si peu de temps avant le premier film ? En prenant les recherches et designs des débuts, ce qu'aurait pu être tel ou tel personnage, comme par exemple Zeb qui est issu d'un *concept art* qui aurait dû être Chewbacca, mais aussi le gouverneur de Lothal qui a le look qu'aurait dû avoir un certain général Skywalker, la tenue de la Princesse Leïa qui est celle qu'elle portait dans une première version, sans oublier le style de vêtement des civils qui rappellent les premières affiches. Rien ne se perd, rien ne se créé...
Et c'est la même chose pour les vaisseaux. Les TIE Fighters semblent déformés mais sont identiques aux premiers dessins de Ralph McQuarrie. Il en est de même pour les Scout Walkers, les quadripodes, les navettes ou même les transporteurs de troupes impériales, tout droit issus, pour ces derniers, d'une première ligne de jouets Kenner, et jusqu'à présent uniquement vu dans les premiers comics Marvel. Enfin il y a de nouvelles versions du TIE Fighter pour les inquisiteurs et des transporteurs impériaux moins imposants que les Star Destroyers. Sans oublier les droïdes, et notamment Chopper, le petit astromech au caractère bien trempé de l'équipage du Ghost, qui reprend les premiers croquis de R2-D2 ; les premières esquisses de C3-PO donnent également naissance à un droïde qu'on aperçoit régulièrement en arrière-plan.
Les références sont nombreuses : si le Ghost semble reprendre les lignes du Narcissus (dans *Alien, le huitième passager*) dans le détail c'est clairement un vaisseau corélien cousin du YT-1300 de Han Solo, alias le Faucon Millenium. Le Blockade Runner utilisé par les Rebelles apparaît bien évidemment, ainsi que les nombreux chasseurs de la future flotte, on assiste même à la naissance du B-wing. Les vaisseaux de la Guerre des clones, les Arc-170 et Gunship de la République, ne sont pas oublié et apparaissent souvent comme des épaves, des reliques du passé.

« Star Wars Rebels est le chaînon manquant entre La Revanche des Sith et Un Nouvel Espoir »

UN PAS EN AVANT...

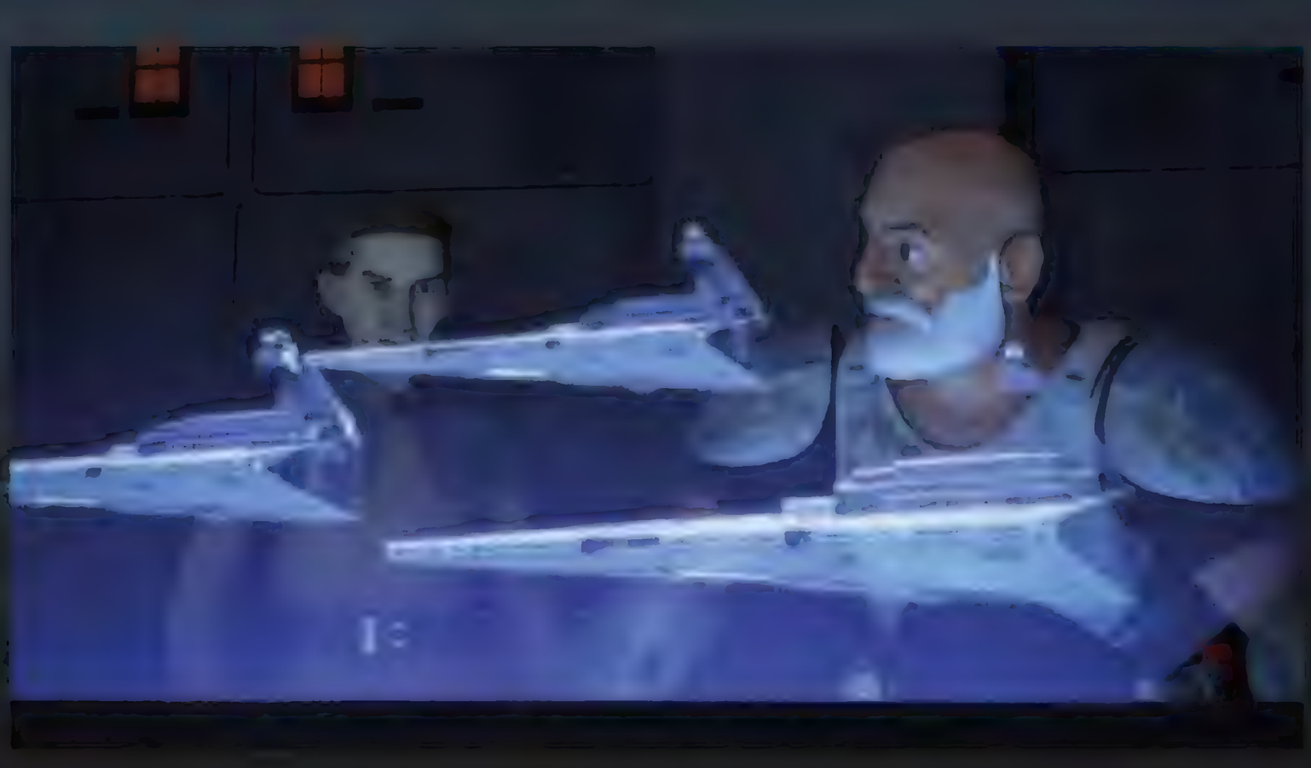
L'univers de *Star Wars* est vaste et malgré de nombreux éléments connus, personnages, races, mondes, *Star Wars Rebels* va encore plus loin que *Clone Wars*. C'est vraiment le chaînon manquant entre la prélogie et la trilogie, un pont entre les générations, et le moyen de répondre à cette question : que se passait-il avant la découverte d'un certain Luke Skywalker ?

D'abord situé sur Lothal, la planète d'Ezra, l'action se développe rapidement sur d'autres mondes, et les rencontres seront nombreuses, d'un vieux pirate de l'espace à un baroudeur à la belle moustache qu'est Lando Calrissian (le charmeur de L'Empire contre-attaque, campé par Billy Dee Williams, y apparaît ici avec sa voix originale), ou même R2-D2 et C3-PO (Anthony Daniels lui prête sa voix) sans oublier le père de Leïa, le sénateur Bail Organa. N'oublions pas Yoda qui ne fait remarquer sa présence que par le biais de la Force à Kanan dans un ancien temple Jedi ; le vieux Maître ne laissera pas tomber un de ses disciples survivants.

UNE SÉRIE POUR PETITS ET GRANDS FANS DE STAR WARS

Alors à qui s'adresse cette série ? En fait on pourrait presque dire que l'ancien Padawan devenu Maître Jedi par la force des choses représente les « vieux » fans de *Star Wars* tandis que le jeune voleur, recueilli par les futurs rebelles représente la plus jeune génération, celle qui doit apprendre à connaître l'univers de *La Guerre des Etoiles*. Des débuts à l'humour prononcé, nous sombrons petit à petit dans des épisodes plus impliqués en action et en sentiments mitigés pour les personnages, voire de la nostalgie pour les anciens héros de la précédente série, clones libérés mais vieux, Chevalier Jedi déchu mais décidé à agir contre le pouvoir établi. Et que de scènes épiques dans certains épisodes ! Que de magnifiques combats !

Nous venons de finir la seconde saison et nous pouvons déjà annoncer qu'il s'agit d'un très bon cru malgré un « physique ingrat ». Qui plus est la diffusion est quasiment instantanée entre les USA et la France, sur Disney XD, donc aucune raison de louper ça.



Bilan

Une excellente série animée qui a pris les apparences de programme pour enfants mais rend hommage à un univers aimé par plusieurs générations.

★★★★

- **Titre original :** Star Wars Rebels
- **Origine :** Etats-Unis
- **Format :** Série TV (22 min)
- **Année :** Depuis le 3 octobre 2014
- **Réalisation :** Simon KINBERG / Dave FILONI / Carrie BECK
- **Musique :** Kevin KINER / John WILLIAMS
- **Production :** Kiri HART
- **Diffusion :** Disney XD

UNIVERS CANONIQUE VS UNIVERS ÉTENDU

UNE LOINTAINE GALAXIE COMPLIQUÉE

« Il était une fois, dans une lointaine galaxie... » Tout de suite, ces mots évoquent l'une des sagas modernes les plus connues et populaires du siècle passé et qui a réussi à captiver les générations qui se sont suivies depuis la sortie du premier film, en 1977. Depuis, *Star Wars* a largement dépassé le cadre du simple film. **Frédéric GOMBERT**

À l'époque, George LUCAS est encore un jeune réalisateur qui doit lutter avec le studio de la 20th Century Fox pour mettre en place sa saga. Il va donc avoir une idée de génie : il proposera d'accepter un bas salaire pour réaliser l'épisode IV de *Star Wars Un Nouvel Espoir*, en échange des droits sur les suites éventuelles et sur les figurines. La Fox, ne croyant pas au succès du film, acceptera cette proposition pensant faire une excellente affaire, mais Georges LUCAS réussira son pari haut la main. Aujourd'hui, cela semble quelque chose d'assez banal, mais pour l'époque c'était une véritable révolution qui a permis de développer le marché des produits dérivés au niveau mondial. En ce qui concerne *Star Wars*, cela a permis d'ouvrir la voie à d'autres films, livres, jouets et dessins animés qui développeront l'univers en dehors des films, dans ce qui sera appelé « l'univers étendu ».

L'UNIVERS ETENDU ET LES JEUX VIDÉO

Après la sortie de l'épisode VI, *Le Retour du Jedi*, en 1983, qui marque la fin des films pour des années à venir, c'est par le biais des romans, comme la trilogie sur Thrawn (*La Croisade noire du Jedi fou*, écrit par Timothy Zahn), que la suite de l'histoire de Luke Skywalker et ses amis sera inventée. On y verra en détail la destinée des héros, leur lutte contre les forces restantes de l'Empire, ainsi que la reconstruction d'un nouvel ordre Jedi. L'histoire se poursuivra encore avec les enfants des personnages principaux, notamment Ben, fils de Luke et de son épouse Mara Jade ou encore Jacen et Jaina Solo, les jumeaux de Han et de Leia. La qualité de ces récits sera assez variable, notamment à cause d'un *fan service* parfois trop poussé voyant la résurrection un peu trop facile et pas toujours pertinente de personnages morts, comme Boba Fett, Dark Maul ou encore l'Empereur, revenu à la vie sous forme de clone afin d'assouvir la volonté des fans de voir un affrontement entre ce dernier et Luke, dont le public avait été privé à la fin du *Retour du Jedi*. L'ensemble restera cependant d'excellente facture et constituera la base pour les dessins animés et jeux vidéo qui n'hésiteront pas à puiser dedans pour s'y mêler à merveille, les différents médias se complétant afin de former un ensemble riche et dynamique. Après tout, les jeux vidéo sont aussi de l'animation.

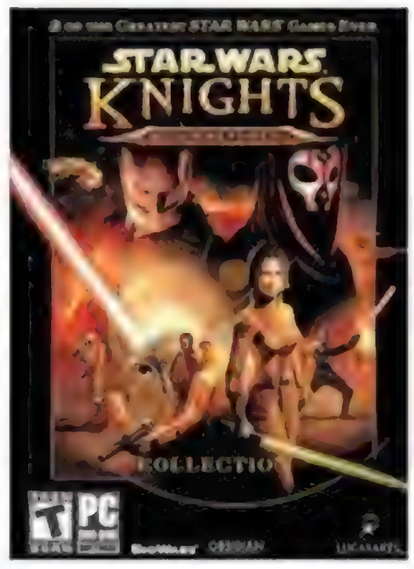
L'un des exemples les plus connus reste la série de jeux vidéo *Dark Forces : Jedi Knight*, un FPS (*First*

DR

Person Shooter) qui allie tirs mais aussi séquences de plate-forme et qui connaîtra un franc succès. Le jeu se situe pendant la trilogie originale et raconte l'histoire de Kyle Katarn, ancien soldat de l'Empire qui partira pour rejoindre les rangs de la Rébellion. Kyle finira par se rendre compte qu'il est sensible à la Force et commencera donc son entraînement de Jedi (permettant au joueur de manier un sabre laser de façon interactive). Torturé par le Côté Obscur et succombant à la tentation, il finira par voir la lumière au bout du tunnel et aidera Luke à construire l'Académie du Nouvel Ordre Jedi sur la planète Yavin IV dans le jeu *Jedi Academy*. Le personnage de Kyle, créé à l'origine pour apparaître uniquement dans un jeu vidéo, sera intégré à part entière dans les romans, devenant l'un des grands Maîtres du nouveau Conseil des Jedi et étant impliqué dans les principaux conflits futurs.

Bon nombre d'autres jeux sortiront sur la saga, certains collants spécifiquement aux films, aux histoires établies, mais peu réussiront à développer l'univers comme l'aura fait *Knights of The Old Republic*, conçu par le studio Bioware, en 2003. *KOTOR*, comme il est communément appelé par les fans, est un jeu de rôle qui se passe environ 4 000 ans avant les films : l'occasion rêvée pour explorer une période où les Jedi étaient légion et où les Sith présentaient une menace particulièrement présente. Tout débute bien après les guerres mandaloriennes qui a vu les Mandaloriens, peuple guerrier souvent allié aux Sith, affronter la République Galactique pendant près de 16 ans. Contre l'avis du Conseil, qui souhaitait ne pas se mêler au conflit, les Jedi Revan et Malak, ainsi que certains de leurs fidèles, sont partis au combat, allant jusqu'aux limites de l'univers connu. Ils en sont revenus victorieux mais changés, corrompus par le côté obscur, et ont déclenché la guerre civile des Jedi. Au bout d'une lutte fratricide, seul Dark Malak est encore à la tête du nouvel ordre Sith, Revan, son maître ayant succombé à une attaque menée par Bastila Shan, Maître Jedi. L'histoire commence à ce moment-là, alors que l'avatar du joueur se réveille en catastrophe à bord

d'un vaisseau pris d'attaque. Au fil du jeu, il faudra monter une équipe composée de plusieurs membres très différents les uns des autres, mais renvoyant pour certains aux personnages des films. Ainsi, Carth Onassi, pilote et contrebandier, ne sera pas sans rappeler Han Solo, mais certains autres, comme Bastila Shan, membre du Conseil Jedi, permettra d'explorer les limites fixées par l'ordre, qui interdit tout attachement. En augmentant son affinité avec elle, il sera possible de la romancer. Le joueur sera également amené à faire équipe avec Jolee Bindo, un Jedi Gris, qui est aligné vers le bien mais s'est détaché de l'Ordre. Le joueur aura donc une totale liberté de choix sur son alignement moral, soit en allant complètement vers le côté lumineux de la Force, soit en embrassant le Côté Obscur. En plus de tout ça, le scénario particulièrement immersif et extrêmement bien écrit saura captiver les fans. En plus de la version PC disponible sur Steam et GOG.com, *KOTOR* est dorénavant disponible sur appareils mobiles (iOS et Android). Le jeu a eu tellement de succès qu'il a vu une suite deux ans



« Le but de cette démarche était de faire table rase des récits pouvant se contredire »

plus tard (*KOTOR II, The Sith Lords*), et son histoire a été poursuivie dans le MMORPG, *Star Wars The Old Republic* (disponible en Free to play).

LES DESSINS ANIMÉS REMIS EN PERSPECTIVE

Au-delà des livres et jeux vidéo, *Star Wars* a aussi, comme on a pu le voir dans les pages précédentes, été adapté de nombreuses fois en dessin animé. Après quelques essais timides avec les séries *Droids* et *Ewoks* dans les années 1980, c'est principalement avec l'arrivée de la prélogie (*épisodes I, II* et *III*) que l'univers de *Star Wars* va prendre la place qui lui revient dans le domaine de l'animation. Pour développer la période se situant entre l'épisode II, *L'Attaque des Clones* et l'épisode III, *La Revanche des Sith*, Lucasfilm va réaliser une série animée s'intitulant *Clone Wars*. L'histoire traite de la guerre entre les séparatistes armés de droïdes d'un côté, et de l'autre, la République guidée par les Jedi (et dont les soldats sont des clones crées et élevés spécifiquement pour former une armée et se battre). Le format de la série est très court, avec des épisodes de deux minutes à peine qui s'étendent sur deux saisons, mais les histoires racontées sont tellement riches que le public en redemande.
Après la sortie de l'*Épisode III, La Revanche des Sith*, et suite au succès de la première série animée, Lucasfilm décide d'en produire une nouvelle, cette fois-ci tout en 3D. L'ambition annoncée est de traiter cette période encore plus en profondeur, finissant par devenir un univers à part entière, se suffisant presque à lui-même. Nous suivons donc la Guerre des clones à travers les yeux d'Ashoka Tano, jeune Padawan mise sous la responsabilité d'Anakin Skywalker.
Il n'est pas évident de développer une histoire se situant dans un univers existant, et dont on connaît déjà l'issue, imposant donc des limites, des barrières : on sait par exemple qu'Anakin Skywalker finira par devenir Dark Vador, mais seulement après la fin de la série animée. De la même façon on connaît aussi le destin des autres personnages comme Yoda, Mace Windu et bien d'autres. La principale marge de manœuvre pour les scénaristes reste les nouveaux venus et les personnages secondaires peu ou pas développés jusque-là. À ce titre, Ashoka, ainsi que les clones comme Rex, définissent l'intérêt de la série vu qu'ils ont la possibilité d'être bien plus librement traités et exploités.
Si la série vise en premier lieu le grand public et en particulier les enfants, les scénaristes n'hésitent pas

« Les scénaristes n'hésitent pas à aborder des thématiques beaucoup plus matures »

à aborder des thématiques beaucoup plus matures, que ce soit de façon subtile ou au contraire plus ouvertement, remettant également en question le manichéisme du conflit entre les Séparatistes et la République. Le traitement des clones en est un parfait exemple : vu qu'ils sont créés et élevés dans le seul but de combattre, et ont un sort très proche de celui d'esclaves (n'ayant même pas leur propre libre arbitre), leur utilisation par la République et les Jedi apparaît comme assez cruelle et remet en question le bien-fondé de cette guerre (la fin justifie-t-elle les moyens ?). Le doute, puis la désillusion, finiront par atteindre Ashoka qui sortira du devant de la scène à la fin de *The Clone Wars* pour revenir en tant que personnage secondaire avec Rex et certains autres clones dans la nouvelle série *Rebels*, se passant entre les épisodes III et IV.

UN NOUVEL ESPOIR ?

Suite au rachat de Lucasfilm par Disney, il a été annoncé en avril 2014 que tous les livres, bandes dessinées, jeux vidéo et autres histoires (en dehors des films et des dessins animés) feraient désormais partie des *Légendes de Star Wars*, et devraient donc être considérées comme non canoniques (donc non reconnu comme authentique et officiel dans la continuité de l'histoire). Le but de cette démarche était de faire table rase des récits pouvant se contredire et surtout de permettre la réécriture de l'univers de façon plus libre, sans devoir coller aux livres qui continuaient la saga après l'*Épisode VI, Le Retour du Jedi*. C'est ainsi que les fans purs et durs autant que les néophytes pourront découvrir ensemble de nouvelles histoires inédites, en commençant avec le nouveau film *Star Wars, Le Réveil de la Force*, sorti en salles en décembre 2015. Même si les fans les plus *hardcore* déplorent l'annulation des anciennes histoires, on peut constater que tout ne sera pas forcément jeté à la poubelle. Par exemple, il est amusant de noter que le personnage de Finn, interprété par John Boyega suit le même chemin de départ que Kyle Katarn, étant lui aussi un déserteur de l'Empire qui finira par se servir d'un sabre laser. Beaucoup d'autres éléments de l'univers étendu ont été soit conservés, soit recyclés d'une certaine façon.

Tout comme pour les films issus de l'univers Marvel, Disney prouve sa capacité à raviver des licences ancestrales tout en leur redonnant un coup de jeune. Espérons que l'arrivée prochaine du *spin-off Rogue One : A Star Wars Story* (situé chronologiquement entre Episode III et IV) confirme l'essai. ■

SEFA

ジャパンエキスポ

Japan Expo

17e IMPACT

LE PLUS GRAND RENDEZ-VOUS
DES FANS DE CULTURE JAPONAISE

7 ▶ 10 JUILLET 2016

PARC DES EXPOSITIONS
PARIS-NORD VILLEPINTE

VENEZ FÊTER LES 10 ANS DE FAIRY TAIL !

PIKA EDITION

Hiro MASHIMA

GUEST OF HONOR 2016 MANGA

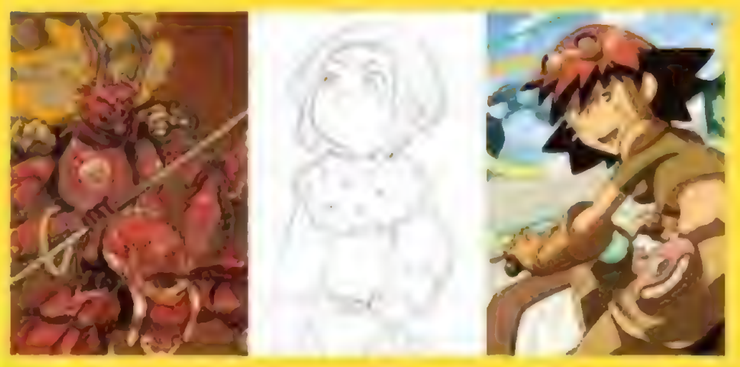
RENCONTREZ LE RÉALISATEUR DE SAINT SEIYA : THE LOST CANVAS !

Osamu NABESHIMA

LA FRENCH TOUCH À L'ASSAUT DE JAPAN EXPO !

FRENCH TOUCH

Stanislas BRUNET, Eddie MEHONG, Thomas ROMAIN



RETROUVEZ • TOUTES LES FESTIVITÉS SUR •

www.japan-expo-paris.com

#japanexpo

MANGA • ANIME • JEUX VIDÉO • MUSIQUE • MODE • TOURISME • ART MARTIAUX • TRADITIONS • BIEN-ÊTRE • GASTRONOMIE

LES TICKETS SONT EN PRÉVENTE SUR WWW.JAPAN-EXPO-PARIS.COM ET DANS LES RÉSEAUX HABITUELS

TARIFS PRÉVENTES ▶ Jeudi : 12€ • Vendredi : 17€ • Samedi : 22€ • Dimanche : 17€ • Forfait 4 jours : 56€ • Ticket Zen : 80€

FRANCEBILLET : Fnac - Carrefour - Géant - Magasins U - Intermarché - www.fnac.com - www.carrefour.fr - www.francebillet.com - 0 892 684 694 *(0,40€/min)*

TICKETMASTER : Ticketmaster.fr - Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc - 0 892 390 100 *(0,45€/min)*

LES TICKETS SONT ÉGALEMENT EN VENTE À L'ENTRÉE DU FESTIVAL !

TARIFS SUR PLACE ▶ Jeudi : 15€ • Vendredi : 20€ • Samedi : 25€ • Dimanche : 20€ *forfait 4 jours et ticket zen disponibles uniquement en prévente*

HORAIRES ▶ Tous les jours : 10h - 18h • Entrée à 9h pour les détenteurs de tickets achetés en prévente

ACCÈS ▶ RER B - Station Parc des Expositions • Autoroute A1 ou A3, puis A104 - Sortie 2 : Parc des Expositions *(accès visiteurs)*

fnac · FLIXBUS · MANGAS · Bedy Casa · Virgin RADIO POP ROCK ELECTRO 103.5 · NRJ 12 · SNCF · NOLIFE · CANAL BD LIBRAIRIES

Illustration : Aurore • © SEFA EVENT • Japan Expo est une marque déposée par SEFA EVENT - SEFA EVENT-EURL au capital de 100 000€ • 493 919 146 RCS BOBIGNY

L'ANIMATION DANS LE VIEUX MONDE

TRANS EUROPE EXPRESS

Difficle de faire un tour d'horizon du cinéma d'animation « européen » dans sa globalité. Si l'on connaît bon nombre d'œuvres issues de studios anglais ou français, le vieux monde recèle de talents œuvrant sous le radar du grand public, le plus souvent pour des grosses productions d'outre-Atlantique. Beaucoup de trésors cachés peuvent se révéler au spectateur curieux.

Julien MARC

On pourrait consacrer un hors-série complet aux différentes écoles d'animation du bloc de l'Est d'après-guerre, et si l'exhaustivité s'avère ici impossible, un arrêt sur la Tchécoslovaquie s'impose. L'art de la marionnette tenant une grande place dans l'héritage culturel du pays, son prolongement naturel, l'animation, fut un outil de choix pour nombre d'artistes. Karel ZEMAN, tout d'abord, très influencé par les écrits de Jules VERNE, réalisera nombre d'adaptations plus ou moins fidèles des œuvres de l'auteur. Insérant des prises de vue réelles d'acteurs dans des décors animés, inspirés des gravures de Hetzel (illustrant les fameuses éditions « rouges » des livres de l'éditeur), ZEMAN obtient des rendus somptueux et pose les futures bases de l'imagerie steampunk. Autre artisan surdoué issu de l'art des marionnettes, Jiri TRNKA livre (après plusieurs courts et longs métrages très remarqués) son chef d'œuvre : l'adaptation du *Songe d'une nuit d'été* de Shakespeare. Superbe film de marionnettes salué à Cannes, il fait de TRNKA une référence de l'animation mondiale. Jan ŠVANKMAJER, lui aussi ancien du théâtre de marionnettes, utilisera les techniques de *stop motion* pour ciseler des œuvres baroques et surréalistes, où l'étrange le dispute à la noirceur. À ce titre, la vision d'*Alice*, son adaptation du chef d'œuvre de Lewis CAROLL, est vivement conseillée à tout amateur de cauchemar

Kirikou © 1994 OCELOT Michel / RTBF Odec Kid Cartoons, Monipoly Productions, Les Armateurs, France 3 Cinéma

Princes et Princesses

Felidae

psychotrope. Le travail de Švankmajer eut d'ailleurs une influence considérable sur celui de Tim Burton ou Terry Giliam.
L'animation allemande recèle elle aussi quelques perles. *Les Aventures du Prince Achmed*, pièce importante de l'animation mondiale, est inspiré des contes des Mille et Une Nuits et réalisé par Lotte Reiniger. Plus ancien long métrage d'animation encore visible, le film de 1926 fut réalisé avec des silhouettes de papier animées image par image et demanda à l'époque trois ans de travail[1]. Dans un tout autre registre, *Felidae* de Michael Schaack (1994), film d'animation le plus cher outre Rhin, vaut le détour pour son parti pris jusqu'au-boutiste dans le glauque, la violence frontale et le sexe félin. Enquête neo-noir bien troussée, techniquement plus qu'honorable, le film pourrait de loin passer pour un Disney, si l'on omet les meurtres sauvages et le maelström de chats pendus et étripés dans une séquence onirique somptueuse mais éprouvante.

RÈGLEMENTS DE COMPTES À U.K. CORAL

En 1954, le premier long métrage produit en Grande Bretagne est une adaptation de *La Ferme des animaux* de George Orwell. Le film inaugura une tradition de films d'animations plus « adultes » et politisés qui restera l'apanage d'une grosse frange de l'animation européenne. Même si l'épilogue diffère du roman et lui donne au final un impact moins définitif (le pouvoir est renversé par la révolution des animaux des fermes voisines). *La Ferme des animaux* version Halas et Batchelor reste une excellente adaptation et une très bonne entrée en matière pour l'animation *british*.
La Folle Escapade (1978) de Martin Rosen, adaptation du livre *Les Garennes de Watership Down* de Richard Adams, narre l'exile d'un groupe de lapins à travers la campagne anglaise, à la recherche d'une terre promise. Loin de coller aux standards du film d'animation pour enfants de

Yellow Submarine

« L'animation subit le même genre de traitement que le cinéma fantastique »

l'époque, le film surprend par son âpreté et son approche sans détour de la violence ordinaire (entre les prédateurs, les chasseurs et les fermiers, le voyage des lapins tiens plus de *Délivrance* que de *Bambi*). Quatre ans plus tard, Rosen réalise *Plague dogs*, relatant l'évasion et la fuite de deux chiens d'un laboratoire de recherche. Ici, plus encore que dans *La Folle Escapade*, le propos est cru, les images sans concessions : le film est une charge contre la vivisection et la cruauté animale.
Difficile d'évoquer l'animation d'outre-Manche sans passer également par la case rock'n'roll. Aux quelques clips animés que l'on doit aux frères Quay[2], on peut ajouter au moins deux gros morceaux de choix. Le *flashy* et psychédélique *Yellow Submarine* (1968) tout d'abord, est le fruit d'une époque un poil embrumée par la Beatlemania et les remontées d'acides et inspiré des visuels de Alan Aldridge. Bien que totalement indigent niveau scenario, le film des quatre de Liverpool (qui au final ne seront que très peu impliqués dans la production et n'apparaissant qu'à la toute fin) est une réussite technique avérée et un véritable bonheur pour les rétines, même en ne carburant qu'au thé au citron.
En 1982, changement radical d'ambiance : on troc les buvards et les pattes d'eph' pour se prendre de plein fouet la gueule de bois post *70's* avec *The Wall* d'Alan Parker (et Gérald Scarfe pour l'animation), adaptation filmique de l'album éponyme de Pink Floyd. Mélange d'animation et de prises de vues *live*, quasiment sans dialogue, *The Wall* marqua de façon indélébile la pop culture avec ses séquences animées horrifiques pleines de créatures fascistes protéiformes.

Les Aventures fantastiques

Princes et Princesses © 1998 OCELOT Michel / Les Armateurs, La Fabrique, Gebeka Films
The Plague Dogs © 1982 ADAMS Richard / Nepenthe Production
Yellow Submarine © 1968 The Beatles / TVC London, Kingdom Feature Productions
Félidae © 1994 AKIF Pinnoji / Fontana Filmproduktion, Senator Film Produktion, TFC Trickcompany Filmproduktion
D.R

Les Garennes de Watership Down

REVEIL TARDIF

La France, elle, met un certain temps à décider quoi faire des trouvailles d'Emile COHL. Pas loin de 80 ans en fait. Certes, Paul GRIMAULT, René LALOUX et une poignée d'autres réussirent non sans difficultés à porter à bout de bras des projets originaux et ambitieux, mais ils demeurent des exceptions. Sorti de quelques adaptations de bandes dessinées franco-belges, trouvant grâce aux yeux des producteurs, la frilosité est de mise et peu semblent vouloir s'abaisser à produire ce que beaucoup considèrent encore comme des fadaises. Il semble que l'animation ait à subir chez nous le même genre de traitement que le cinéma fantastique, conspué et maltraité malgré un héritage pléthorique en la matière. Résultat : nombre de nos auteurs, contes et héros finissent à quelques exceptions près par être adaptés par d'autres (même le somptueux *La Belle et la Bête* de COCTEAU se fend à l'époque d'un carton introductif s'excusant presque de raconter un conte de fée). En dehors des nombreuses productions télévisuelles et souvent d'excellente facture (*Il était une fois..., les Zinzins de l'espace, Oggy et les cafards*...), il n'y a pas grand chose à se mettre sous la dent avant 1998. La sortie de *Kirikou et la Sorcière* va considérablement changer la donne. Succès surprise faisant plus d'un million d'entrées lors de sa première sortie, le film secoue quelque peu le milieu et prouve qu'un dessin animé français peut-être intelligent et s'adresser aux enfants tout en restant rentable (la production de *Kirikou*, comme d'habitude, fut compliquée, le financement morcelé sur plusieurs territoires). Les vannes sont ouvertes, et les projets se multiplient un peu partout sur le territoire. Cependant, la plupart des productions animées de ce nouveau millénaire semblent le plus souvent s'adresser à des *baby-boomers* nostalgiques d'une certaine idée de la franchouillardise d'après-guerre (le carton sidéral d'*Amélie Poulain* est passé par là), et quand ce n'est pas le cas, tentent souvent de s'offrir une légitimité à grand coup de pensums à l'air impliqué. Sortent tout de même du lot quelques pépites, posant les jalons d'une nouvelle *French touch* s'exportant plus que bien. L'hexagone à maintenant largement rattrapé son retard et peut enfin se targuer d'être compétitif (la France est le troisième producteur mondial d'animés derrière les USA et le Japon) et de proposer nombre d'œuvres à la personnalité forte à défaut d'être toutes follement originales (bon nombre de longs métrages animés restent des adaptations de bandes dessinées). De plus, la démocratisation de l'animation a vu grossir de façon non négligeable le nombre d'écoles et de formations spécialisées aussi bien dans l'animation « classique » que du côté de l'infographie, assurant sans nul doute un avenir radieux à un art pourtant poliment ignoré durant des décennies. ■

The Plague Dogs

1 Le film fut restauré en 1999 et ressorti en salles, offrant une visibilité nouvelle à ce conte enchanteur.
2 Très grands fans de ŠVANKMAJER, frères QUAY lui rendront hommage en 1984 avec un documentaire : Le Cabinet de Jan ŠVANKMAJER.

STUDIO AARDMAN

UNE RÉUSSITE ÉPATANTE

Révélé au monde entier par Wallace et Gromit, le studio Aardman a depuis crevé l'écran avec six longs métrages diversement réussis. Ses atouts : une maîtrise irréprochable de la pâte à modeler, un humour typiquement britannique et des mascottes très attachantes. Retour sur un acteur majeur de l'animation contemporaine.

Gersende BOLLUT

Au printemps 2015, le musée Art Ludique consacrait sa quatrième exposition au studio Aardman. « *Une première mondiale,* s'enflammait à juste titre le fondateur du musée Jean-Jacques LAUNIER, *Aardman n'ayant jamais fait d'exposition d'une telle envergure. On a travaillé en étroite collaboration avec le studio, au point que ses collaborateurs sont venus régler eux-mêmes les éclairages.* » Résultat : 400 dessins originaux (concepts, aquarelles et storyboards) et 50 décors ou personnages issus de tournages présentés au public avec, clou du spectacle, le véritable galion du film *Les Pirates* ! Bons à rien, mauvais en tout de cinq mètres de haut. Et une scénographie bouleversée pour l'occasion, en regard des précédentes expositions dédiées à Ghibli ou Pixar : « *L'objectif était de saisir la genèse de l'art du studio, depuis les crayons jusqu'au travail avec la plasticine, la pâte à modeler ou l'argile. Ses artistes ont travaillé sur presque tous les supports possibles, et le parcours développait cette dimension artistique qui naît du dessin et passe en volume à travers un travail de sculpture.* » Un sacre logique pour ce porte-étendard de l'animation britannique, revenu en force en 2015 avec *Shaun le mouton*, le film, comédie irrésistible qui figure parmi les réussites animées les plus éclatantes de l'année passée. Depuis sa création en 1972, Aardman est à l'animation en volume ce que Pixar est aux images de synthèse : la référence incontestée, même si des studios comme l'américain Laika (*Coraline*), fondé en 2005, viennent de chatouiller dangereusement son leadership. Spécialisée dans la pâte à modeler, la société basée à Bristol doit l'essentiel de son succès au talent conjugué de Peter LORD et Nick PARK, héritiers en ligne directe de l'américain Ray HARRYHAUSEN (*Jason et les Argonautes*), du polonais Ladislav STAREWITCH (*Le Roman de Renart*) ou du hongrois George PAL (*Puppetoon, le film*). Sa mascotte parfaitement

Photo : D.R
Wallace et Gromit : - Rase de Près © 1995 PARK Nick / Aardman Animations
Chicken Run © 2000 LORD Peter. PARK Nick / DreamWorks Animation Aardman Animations

identifiée du public, le duo Wallace & Gromit, jalonne l'histoire du studio grâce à un parcours sans faute : quatre courts métrages multi-récompensés, dix très courts gravitant autour d'inventions insolites, un film (*Le Mystère du lapin-garou*, Oscar 2005 du Meilleur film d'animation) et de régulières apparitions dans des publicités.

PREMIÈRES GAMMES

Entre Peter Lord et David Sproxton, co-fondateur du studio Aardman, l'amitié ne date pas d'hier, tout comme leur passion pour l'animation. Toutes deux remontent précisément aux bancs du collège, à l'orée des années 1970. Âgé d'à peine douze ans, le duo, qui ne s'est jamais perdu de vue depuis, s'amuse à animer des papiers découpés grâce à la caméra 16 mm du père de David. Le déclic se produit lorsque celui-ci, producteur de programmes religieux pour la BBC, met les enfants en relation avec un responsable de la programmation de Déclic (Vision On en version originale), une émission jeunesse de la prestigieuse chaîne très éclectique en terme de techniques d'animation. BBC achète et met à l'antenne un court métrage de 20 secondes, ou l'histoire d'un quidam qui, sur son chemin, tombe nez à nez avec un trou dans le sol et l'esquive, avant de tomber trois pas plus loin dans un trou invisible. Le gag fait mouche. « *La chaîne nous a acheté des courts pendant trois ou quatre ans*, se souvient Peter, *et pendant ce temps, on a appris à raconter des histoires, à animer, à manier l'artisanat.* » Parmi ces petits films, une parodie de Superman avec un héros baptisé... Aardman (le préfixe « aard » fait référence à l'aardvak, un petit fourmilier d'Afrique). Le marché de l'animation britannique, alors balbutiant et largement amateur, ne facilite pas la tâche du duo : « *C'était très dur de vendre un film*, confesse l'intéressé. *Ça a pris du temps, peut-être 20 ans pour développer Aardman.* » Majeurs et désormais installés à Bristol, les deux amis décident de se professionnaliser et créent, en 1972, le studio Aardman qui embauche alors cinq employés (fondateurs compris). Mais la notoriété n'arrive qu'en 1976 avec la création de Morph, sympathique personnage en argile qui fait son apparition dans l'émission Take Hart (toujours sur BBC), où il fera son trou durant 26 courts épisodes. Après un passage au format 35 mm, le duo signe en 1982, pour le compte de Channel 4, la série *Conversation Pieces* dans laquelle des personnages illustrent des conversations réelles. Un succès foudroyant qui développe en réalité un concept imaginé quelques années plus tôt chez leur précédent employeur, à travers les deux courts-métrages *Down and out* et *Confessions of a Foyer Girl*, diffusés dans le cadre du programme au titre explicite Animated Conversations. Courts métrages, pastilles animées et

« Pour Lord et Sproxton du studio Aardman, leur passion pour l'animation ne date pas d'hier »

Wallace et Gromit : Peine de Pies

« *Le succès de Shaun le mouton permet au studio d'envisager l'avenir avec sérénité* »

Jasia

publicités, la production du studio passe à la vitesse supérieure. et incite les amis d'enfance à recruter de nouveaux animateurs.

UNE RENCONTRE DÉCISIVE

Le duo engage ainsi plusieurs talents nommés Steve Box, Peter Peake, Richard Goleszowski ou Barry Purves. Mais une rencontre en particulier est déterminante pour Peter Lord : celle de Nick Park, jeune homme de 26 ans en 1984, dont la passion pour l'animation est tout aussi précoce que celle de son recruteur puisqu'il bricole des courts métrages dans son grenier depuis l'âge de 13 ans. Sous le bras, son film de fin d'études, que le studio lui propose de mener à terme. L'histoire d'un vieux garçon qui, planifiant ses prochains congés, panique lorsqu'il réalise qu'il n'a plus de cheddar pour accompagner ses crackers. Ni une ni deux, il construit une fusée avec l'aide de son chien dévoué, direction la Lune dont l'apparence de gigantesque morceau de gruyère sonne comme une évidence pour remplir le frigo. Nom du court métrage : *Une Grande excursion*. Wallace et Gromit sont nés. Faute de Lune, le film est à deux doigts de décrocher l'Oscar du Meilleur court métrage en 1989, mais c'est finalement *L'Avis des animaux* - aussi à l'initiative de Nick Park -, pour la série *Lip Synch* produite également par Aardman, qui rafle le prix. Au total, 25 épisodes feront se plier en deux les spectateurs d'une série à l'anthropomorphisme particulièrement poussé. Peter Lord résume l'ADN du studio à cette période bénie : « *Il y a eu trois décisions-clés dans l'histoire d'Aardman. Utiliser de la pâte à modeler, exploiter de vrais enregistrements pour Conversation Pieces et rencontrer Nick Park.* » Entre temps, le studio s'est fendu de nombreuses publicités et, surtout, d'un clip devenu mythique pour Peter Gabriel. Aux manettes de l'entêtant *Sledgehammer*, en tête des charts américain et canadien à l'été 1986, le réalisateur Stephen

Photos : D.R

JOHNSON et les frères QUAY, jumeaux américains friands d'animation expérimentale influencée par l'œuvre du tchèque Jan ŠVANKMAJER. Mélange de pixilation et de pâte à modeler, le clip, avec son chanteur malmené et sa chorégraphie de fruits et de poulets, s'impose comme un monument d'absurde et de douce folie gratifié du MTV Award du clip de l'année. Le studio enchaîne sur le clip (plus sage) du standard *My Baby Just Cares for Me* de Nina SIMONE. Tout sourit alors à Aardman, mais ce n'est rien face au triomphe qui s'annonce.

L'ÉTAT DE GRÂCE

Instantanément adopté par le public, le duo Wallace et Gromit s'apprête à faire son retour dans deux nouveaux courts métrages. Et quel retour ! Dans *Un mauvais pantalon* (*The Wrong Trousers*), réalisé en 1993 par Nick PARK, un pingouin machiavélique loue une chambre chez les intéressés et usurpe la dernière invention en date du candide Wallace pour commettre un hold-up. Un scénario bien huilé, des personnages attachants, de l'humour loufoque à revendre et, surtout, une course-poursuite scotchante de deux minutes à bord d'un train miniature lancé à toute vitesse dans la maison des héros, qui s'impose comme un authentique morceau de bravoure. À la clé, l'Oscar archi-justifié du Meilleur court métrage d'animation, que prolonge deux ans plus tard *Rasé de près* où nos héros, reconvertis laveurs de carreaux, s'acoquinent avec une vendeuse de pelotes de laine. Un quatrième court métrage, *Sacré Pétrin*, sera mis en boîte en 2008, toujours par Nick PARK. « *Les studios nous couraient après, se souvient le réalisateur. On nous a proposé un gros paquet de pognon pour "52 épisodes avec Wallace et Gromit", mais le temps de fabrication les a refroidis.* » Pas de quoi effrayer en tout cas Aardman qui, fort des récompenses récoltées – auxquelles s'ajouteront celles de la série *Rex the Runt* signée Richard GOLESZOWSKI, qui cible en 1998 un public adulte sur BBC2, et des courts métrages *Humdrum* en ombres chinoises et *Stagefright*, respectivement réalisés par Peter PEAKE et Steve BOX – décide de se lancer dans l'aventure du long. Soucieux d'acquérir une exposition internationale, le studio britannique signe en 1997 un accord de réalisation et de distribution avec DreamWorks, jeune studio américain né de l'association du réalisateur Steven SPIELBERG, du producteur Jeffrey KATZENBERG et du magnat David GEFFEN, dont l'ambition clairement affichée est de faire vaciller l'empire Disney. *Shrek* n'est pas encore passé par là, mais les premiers faits d'armes du studio, *Fourmiz* et *Le Prince d'Égypte*, sont concluants. Soutenu par Pathé, le premier projet à sortir en salles en 2000 s'intitule *Chicken Run*. Sous le vernis de la comédie, de gags visuels en jeux de mots inspirés, ce remake avoué du classique *La Grande Évasion* de John STURGES laisse poindre une réflexion quasi-philosophique sur la notion de liberté. Drôle, inventif et sensible, le film de Peter LORD et Nick PARK, salué par l'ensemble de la critique et du public (trois millions de spectateurs en France), impressionne aussi par le haut degré de sophistication de son animation, qui met en scène une multitude de personnages expressifs littéralement « pétris » d'humanité. Pari gagné.

DE L'EAU DANS LE GAZ

Dès lors, DreamWorks se hâte de conclure, à hauteur de 150 millions de livres, un contrat de quatre longs métrages à produire dans les douze ans. Et réclame sans tarder la mise en chantier d'un deuxième film, centré cette fois sur les mascottes d'Aardman. Mais les délais de production d'un film en pâte à modeler ne sont pas ceux d'un film en images de synthèse. Résultat, à raison de dix secondes utiles par journée de tournage totalisant cinq années de labeur, il faut attendre octobre 2005 pour voir débarquer en salles *Wallace et Gromit : Le Mystère du lapin-garou*. L'heure de la consécration pour le duo qui, après s'être épanoui dans des courts métrages truffés de gags et clins d'œil caractérisés par un sens inouï du tempo, mène cette fois l'enquête sur une créature qui dévaste des potagers. Pour la première fois, Aardman recourt subtilement à la synthèse pour améliorer la finition de certains plans, la pâte à modeler ne permettant pas de simuler l'eau et le brouillard. En revanche, à l'inverse du rendu lisse des figurines de *Chicken Run*, celles du présent film conservent de menues imperfections rappelant l'aspect artisanal des courts d'origine. Un charme réel pour un univers à la fois chaleureux, familier et rassurant, malgré la menace induite par le monstre qui terrorise les potagers, tandis que Wallace roucoule avec une certaine Lady Tottington. Clin d'œil aux productions horrifiques d'Universal des années 1930 et 1940, le lapin-garou est la jolie trouvaille d'un film mené tambour battant qui s'impose malicieusement comme le « *premier film d'horreur végétarien* ». En apparence, les réalisateurs Nick Park et Steve Box ont toutes les raisons de se frotter les mains. Mais en coulisses, le succès critique couronné par l'Oscar du Meilleur film d'animation n'y change rien : la relation se crispe entre Aardman et DreamWorks. Les délais de production sont interminables au goût du studio américain, dont le raz-de-marée *Shrek* établit par ailleurs de nouveaux standards avec lesquels Aardman n'entre guère en adéquation. Décision est prise de réaliser en images de synthèse, avec un hasardeux effet pâte à modeler, le nouveau projet développé en parallèle du film de Wallace et Gromit. *Souris City* sort en salles en novembre 2006, un an seulement après les aventures du duo emblématique. Le charme n'opère plus. Pire : avec son parti-pris incongru de rendu d'animation, cette histoire de souris d'appartement plongée dans les égouts londoniens sonne comme une hérésie. « *À l'origine, le film était en stop motion comme les autres*, se justifie Sam Fell, coréalisateur du film avec David Bowers. *Mais dans la mesure où on avait imaginé un deuxième Londres sous le vrai, habité par des rats, il fallait construire une autre ville. On a donc voulu rajouter du numérique : on nous a alors dit qu'on avait perdu le charme, la chaleur du "fait-main".* » Début 2007, les divergences artistiques entre les deux studios mettent un terme au contrat noué quelques années plus tôt. Et dès avril, Aardman conclut un partenariat avec Sony Pictures Animation.

LE DÉBUT DE LA RECONQUÊTE

Deux films entrent dans le cadre de la collaboration. D'abord *Mission : Noël*, sympathique comédie de saison réalisée par Sarah Smith, embauchée par Aardman en 2006. Le film, qui sort en salles en novembre 2011, reçoit un accueil critique bienveillant, mais est boudé du public. En cause, des images de synthèse qui brouillent une nouvelle fois l'image d'Aardman – en vérité, bien peu de spectateurs ont identifié ce film comme une production du studio derrière Wallace et Gromit. La réalisatrice reconnaît même « *avoir envoyé vingt personnes chez Sony pour essayer de maintenir notre identité mais, en pratique, le film a été fait chez et par eux.* » L'année suivante, retour aux fondamentaux avec *Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout* réalisé par Peter Lord et Jeff Newitt, responsable du délirant court métrage *Loves Me, Loves Me Not* de 1993. Le rythme poussif n'en fait pas une œuvre mémorable,

Shaun le mouton

Photo : D.R.
Wallace et Gromit, Rasés de Près © 1995 PARK Nick / Aardman Animations
Shaun le mouton (film) © 2014 PARK Nick / Aardman Animations
Chicken Run © 2000 LORD Peter, PARK Nick / DreamWorks Animation, Aardman Animations
The Morph Files © 1995 LORD Peter, SPROXTON David / Aardman Animations

The Morph Files

mais Peter Lord souligne à juste titre que « *l'esprit Aardman* » est de retour. Un esprit définitivement retrouvé en 2015 grâce à *Shaun le mouton*, le film signé Mark Burton et Richard Starzack, dont l'univers provient de la série télévisée éponyme diffusée sur BBC One depuis déjà dix ans. Le mouton s'était même payé le luxe d'une première apparition dans le court métrage *Rasé de près* avec Wallace et Gromit. Hommage au cinéma muet (pas la moindre ligne de dialogue au compteur), le film, financé cette fois par Studiocanal, bénéficie d'un scénario solide et d'un humour décapant et bon enfant qui permet au studio de renouer avec le public puisque Shaun flirte, en fin de carrière, avec le million d'entrées dans l'Hexagone. Un retour aux sources qui permet à Aardman d'entrevoir l'avenir avec sérénité.

En décembre dernier, BBC One célébrait les quarante ans d'existence du studio à l'occasion d'un documentaire. Lucide, Peter Lord estime avoir créé « *quelque chose qui sera dans les livres d'histoire de l'animation. Avant Aardman, il n'y avait pas vraiment de studio reconnu dans le pays. La chose la plus importante qu'on ait faite, c'est de développer à Bristol une petite culture de studio qui s'est petit à petit répandue dans le monde. Nous sommes intègres, altruistes, drôles, terriblement démodés, peu intéressés par l'ego, l'ambition et la compétition. J'espère que le studio restera debout pour ça, qu'il se maintiendra encore pendant quarante ans.* » Aujourd'hui, celui-ci emploie 130 personnes – plus du double lors de la production d'un long métrage – et les activités sont réparties entre cinq départements distincts : séries télévisées (toujours en production, *Shaun le mouton* totalise à ce jour 150 épisodes) ; numérique (le plus rentable grâce à la multiplication de sites dédiés, jeux en ligne et autres applications) ; clips, publicités et films événementiels ; marketing (« *primordial mais ennuyeux* », selon les termes de Peter Lord) ; et enfin longs métrages. Dans les cartons, en attendant un probable *Shaun le mouton 2* (« Une suite, ce serait une première », glisse David Sproxton), le septième long métrage du studio, attendu en janvier 2018 dans les salles françaises, marquera la deuxième collaboration avec Studiocanal. Réalisé par Nick Park, Early Man relatera l'aventure d'un homme préhistorique décidé à unir sa tribu contre un ennemi. En parallèle, le studio planche sur deux projets dont les trailers disponibles mettent déjà l'eau à la bouche : *Jasia* et *Pélican*, réalisés par la polonaise Magdalena Osinska, en poste chez Aardman depuis 2011. Un programme alléchant. ■

« Le succès du Mystère du lapin-garou n'y change rien : la relation se crispe avec DreamWorks »

Citations : Festival d'Annecy, Première et Format Court

Chicken Run

Early Man

DOSSIER / ANIMATION RUSSE

SOYOUZMOULTFILM

CA S'ANIME DERRIÈRE LE RIDEAU DE FER

Dans le monde cosmopolite du film d'animation, on est souvent confronté à la dualité entre l'Occident et l'Asie. Entre ces deux grands pôles de production animées, un pays a, dans les années 1960, eu un beau moment de gloire : la Russie. Restée assez fermée pendant la période soviétique, elle a produit via le studio Soyouzmoultfilm de nombreux long métrages.

Audrey Molinatti

Au début du XXe siècle, la découverte des techniques de cinéma inventées par les frères Lumière en France et les trucages de films de George Méliès ouvrent la voie créative à des studios produisant des films d'animation. En 1936 naît le studio Soyouzmoultfilm, sous un gouvernement soviétique où le système communiste subventionne les organismes étatiques dans tous les domaines et particulièrement la culture. Et pourtant, de très belles choses vont apparaître sous cet égide à priori peu engageant.

LA CONQUÊTE SPATIALE DU DESSIN ANIMÉ

Soyouzmoultfilm fait parti de ces organismes sur lesquels l'état à la main mise et grossit jusqu'à devenir un des plus importants. Vers la fin, il emploie près de 700 employés et sort, durant son âge d'or, une vingtaine de films par an. De l'autre coté de l'Atlantique, le studio Disney a déjà fait ses preuves avec des dizaines de courts métrage mettant en scène Mickey. Walt Disney se lance alors dans un projet de plus grande envergure en réalisant son premier long métrage adapté du conte traditionnel *Blanche-Neige* (1937). Il sera couronné d'un Oscar en 1939. À cette époque, le rideau de fer n'existe pas encore et l'influence des américains est importante. On la remarque dans l'intérêt des artistes russes pour la technique de peinture sur celluloïd. En effet, en 1934 les studios Disney envoient une bobine contenant leurs petits cartoons pour le festival du film de Moscou. Ce visionnage a vraisemblablement donné l'impulsion aux artistes russes pour faire à leur tour des films d'animation.
Le gouvernement, quant à lui, y voit une idée révolutionnaire pour mettre en avant et affirmer la culture russe, voir un nouvel outil de communication propice à la propagande. Dans le premier long métrage de Soyouzmoultfilm, *Le Renard, le Lièvre et le Coq* (1942), la technique reste proche du papier découpé, directement hérité des spectacles de

12 Mois de l'année

La Princesse Grenouille

12 Cygnes

lanternes magiques du début du XIXe siècle. Le studio a une liberté artistique unique pour ce type d'industrie, et pas de préoccupation sur les recettes générées par leur film ! Les animateurs étant payé par l'état, il n y a pas de pression commerciale. Ainsi, ils peuvent aller vers des rendus graphiques plus expérimentaux, à la différence des studios Disney qui, en bonne entreprise capitaliste, voient leurs comptes plonger dans le rouge pendant la Seconde Guerre mondiale. C'est le souci lorsqu'on dépend fortement des recettes de l'étranger qui en temps de guerre sont supprimés.

GRANDEUR ET DÉCADENCE

À mesure que Disney reprend des forces après la Seconde Guerre mondiale, en se diversifiant grâce à des programmes télévisés (*One Hour in Wonderland* en 1950) et l'ouverture du parc Disneyland, le studio Soyouzmoultfilm continue de peaufiner les différentes voies artistiques d'animation avec notamment des films utilisant des marionnettes. Même si les animateurs doivent livrer des productions de propagande valorisant l'ex-URSS, ils continuent de prendre pour inspiration les contes de fées russes de leur pays. Le studio va connaître une période d'âge d'or dans les année 1960. On pourrait penser que peu de choses filtraient pendant la guerre froide de l'ex-URSS, mais il n'en est rien. Le film qui a permis de faire sortir le studio russe de l'ombre et de le faire connaître auprès du grand public est *La Reine des neiges*. En 1957, ce film obtient d'abord le Lion d'or au festival de Venise, puis le Premier prix au Festival de Cannes en 1958 dans la catégorie films d'animation, une consécration qui lui a permis de parvenir jusqu'à Japon et d'influencer des artistes comme Hayao Myazaki, alors simple intervalliste chez Toei animation. Ce dernier cite souvent comme inspiration le travail du réalisateur Lev Atamanov, un des chef de file du studio Soyouzmoultfilm. Le style d'Atamanov rappelle les films du français Paul Grimault (*Le Roi et l'Oiseau*)

La Fleur écarlate

> « *Le studio avait une liberté artistique unique pour ce type d'industrie* »

qui utilise des procédés techniques communs.
La même année, le Japon sort le long métrage *Le Serpent Blanc*, produit par Toei Animation. C'est le premier film en couleurs de l'industrie commerciale du cinéma d'animation nippon. L'entreprise japonaise va également copier le fonctionnement de Disney en sortant, elle aussi, un film animé par an. Pendant une époque trouble comme la guerre froide et avec des moyens de diffusion restreints des biens culturels de part et d'autre du rideau de fer, les artistes des différents studios s'inspirent mutuellement dans leur travail.
Mais malheureusement, plus on se rapproche de la chute de l'URSS et plus le studio décline.
En 1989 quand le mur de Berlin tombe, le régime et les financements étatiques disparaissent et les animateurs, qui n'avaient pas à se soucier jusqu'à présent des coûts de productions d'un film, prennent de plein fouet le système capitaliste.
Là où la censure bridait certaines aspirations artistiques des animateurs, c'est le manque de financement et les règles du marché qui finissent par étouffer les artistes des studios. Leur dernier

Blanche Neige et les Boyards

Genna le crocodile

La Princesse grenouille

Blanche-Neige et les Boyards

La Fille des neiges

« *Tout ces éléments nous permettent de rêver à la grande Russie* »

court-métrage sort en 1988 et le studios disparaît peu après, victime de la faillite.
De son coté Disney enchaîne les bides dans son département film d'animation (*Oliver et compagnie*, *Taram et le chaudron magique*). Grâce à *La Petite Sirène* en 1989, la compagnie retrouve une énergie créatrice et renoue avec le succès public et critique. C'est le nouvel âge d'or avec des classiques comme *La Belle et la Bête* (Oscar pour sa musique en 1992) et *Aladdin* l'année suivante.

BON BAISERS DE RUSSIE

Le studio Soyouzmoultfilm est aujourd'hui reconnu pour son traitement graphique et sa volonté (forcée ou pas) de mettre en avant le patrimoine russe et le folklore slave, notamment avec une volonté d'éducation populaire, surtout auprès des enfants. Depuis ses origines, Disney puise aussi ses références dans les contes de fées européens : *Blanche-Neige et les Sept Nains* puis un peu plus tard *Cendrillon* et *La Belle au Bois Dormant*. Film après film, le studio de la souris en short change les époques et le style vestimentaire des personnages, alternant un monde magique et inquiétant aux accents germaniques, avec des influences baroques françaises et du Moyen Âge. Le tout en gardant un style harmonieux et reconnaissable entre les différents films (en particulier les traits physiques des princesses) quitte à faire un peu de révisionnisme.
Mais contrairement aux Américains, quand les Russes adaptent l'histoire de *La Fille des neiges* (1952), le souci d'authenticité passe avant tout. Tous les personnages portent des habits traditionnels précieux avec des couronnes de fleurs dans leurs longs cheveux tressés (les *kokochniks*, des coiffes et des sarafanes, les robes sans manches). On y reconnait aussi des vêtements de paysans d'époque (les douzes mois de l'année). L'architecture des maisons de village est quant à elle en bois et ornés de motifs très typés. Pour finir, la faune et la flore rappellent celles de la mère patrie avec des forêts de bouleaux et de vastes plaines enneigées.
Même dans les contes plus universels comme *La Princesse Grenouille* et *La Fleur écarlate* (une autre version de *La Belle et la Bête*), les artistes décident de conserver leur identité nationale. On croise ainsi des personnages emblématiques de la culture russe tels que Baba Yaga la fameuse sorcière qui aide le jeune prince Kochtchéï, l'immortel (un nécromancien) ou des boyards (chevaliers russes). Tous ces éléments récurrents du patrimoine local

Photo D.R

posent une cohérence et une réelle force graphique. Cette approche forme bel et bien un excellent outil de promotion culturelle comme le seront les mangas et les *anime* dans les années 1990 pour le pays du Soleil-Levant. La volonté de l'état est satisfaite, mais pas au détriment de la qualité créative et artistique.

URSS ET CELLULOÏD

Si le studio Soyouzmoultfilm conserve globalement l'ambiance de la Russie du passé et reste sur le même traitement graphique dans ses dessins animés réalisés en technique traditionnelle, il y a quand même quelques exceptions. Par exemple, *La Petite Sirène* de 1968 est plus proche de la gravure médiévale et des peintures religieuses orthodoxes. Mais comme on a pu le voir, dès les débuts du studio et à travers l'influence de Disney, les artistes russes décident pour ce qui est du reste de dompter la technique du dessin animé 2D sur celluloïds. Ils testeront aussi l'animation en *stop motion* avec des marionnettes en 1954 (*Gena le Crocodile*) et le papier découpé quelques années plus tard. La technique de la rotoscopie, qui consiste à relever image par image les contours d'une figure filmée en prise de vue réelle, est beaucoup utilisée dans les œuvres comme *La princesse grenouille*, *La Fleur écarlate*, ou encore *Les Douze Mois*. Cette technique donne un rendu assez peu dynamique au mouvement, mais aussi une certaine grâce dans le déplacement et les gestes des personnages.

Les Russes, utilisant tous les talents de leur pays, créent des chansons et reprennent les musiques du grand Tchaïkovski, influences artistiques évidentes du dessinateur Bilibine (ce dernier est un illustrateur majeur du début du XIXe siècle en Russie, spécialisé dans les contes de fée de son pays). Ses lignes claires avec des aplats simples de couleurs à l'aquarelle, les motifs floraux très caractéristiques de la culture slave, et l'omniprésence de la nature dans ses œuvres évoquent également l'art nouveau.

Le passage dans *La Princesse Grenouille* où l'héroïne doit broder une étole pour le père de son fiancé démontre clairement une puissante prégnance de ladite nature (le bateau, les vagues, les nuages). Celle-ci est en fait très présente dans tous les dessins animés, du passage des saisons aux plantes, en passant par la présence récurrente d'animaux caractéristiques de la Russie (les rennes et les ours pour ne citer qu'eux). Ces éléments nous permettent de rêver à la grande Russie, dans un passé fantastique, mais malgré tout ancré dans leur traditions.

Il faudra attendre les années 1990 pour une diffusion plus massive de ces classiques sur les chaînes du câble (Canal J), en grande demande de programmes inédits pour remplir leurs grilles de diffusion. Il est certain que ces films, conçus avec un amour du pays, de ses mythes et de son folklore, ont eu un impact sur de futurs illustrateurs, animateurs, et réalisateurs, qui, à travers leurs créations, y puiseront à leur tour l'inspiration pour réaliser des œuvres qu'on espère aussi sensibles et délicates. ■

Remerciements à Noucky Zan et El Dudo

Kochtchei l'immortel, Bilibine

PAUL GRIMAULT

PETIT FORMAT POUR GRAND HOMME

Géant de l'animation française, il a inspiré deux des maîtres japonais du genre, MIYAZAKI et TAKAHATA, et fait équipe pour ses dialogues avec l'un des plus grands poètes du XXe siècle. Un homme de superlatifs, qui aurait eu cent ans en 2015. Lui se dessinait... en ours habillé d'une casquette et d'une écharpe.

Damien JURIC

C'est en effet un plantigrade débonnaire qui nous accueille, au tout début de *La Table Tournante*, film-testament de Paul Grimault, réalisé en 1988, soit six ans avant son décès. C'est l'un des deux seuls longs métrages du maître (une sélection de films d'animation courts, entrecoupées de prises de vue réelles - mises en scène par Jacques Demy) au cours duquel l'artiste dialogue avec ses petits personnages animés. La frontière entre les deux mondes reste volontairement floue durant ce voyage de 80 minutes.

Paul Grimault est aujourd'hui reconnu comme l'une des plus grandes figures de l'animation française, et même au-delà, puisque son influence sur le travail de Hayao MIYAZAKI et Isao TAKAHATA est avérée, avec comme exemples marquants les architectures et une partie du personnel du *Château de Cagliostro* (film avec les personnages d'*Edgar de la Cambriole*) en 1979, et, plus proche de nous dans le temps, une exposition croisée Ghibli/Grimault en 2008 en l'abbaye royale de Fontevraud, près de Saumur (Maine-et-Loire). La profession l'a récompensé à plusieurs reprises en près de 60 ans de carrière : la France avec le prix Louis Delluc, Prague, Rio ou encore Venise et ce prix gagné ex æquo avec *Mélodie Cocktail (Melody Time)* de Disney en 1948.

Le Roi et l'Oiseau

DESSINS ANIMÉS PUBLICITAIRES ET COURTS MÉTRAGES

Une figure incontournable du genre en somme... qui n'aura sorti en salles que très peu de longs-métrages. Né en 1905, c'est vers le dessin et le métier de décorateur qu'il entre dans la vie active, au sortir de la Première Guerre mondiale. Son arrivée en 1929 dans l'agence de publicité Damour le met en contact avec le théâtre puis le cinéma, avec des compagnons de tréteaux nommés Jean Anouilh et Jacques Prévert. Leur troupe, le Groupe Octobre, se sépare en 1936.

À partir de cette date, c'est vers le dessin animé publicitaire que s'oriente Paul Grimault, après plusieurs gags promotionnels filmés dès le début des années 1930. Après la Seconde Guerre mondiale, tout en gardant un pied dans le monde de la pub, il s'oriente vers des films d'animation dans un but uniquement artistique, avec des histoires qui, pour la plupart, n'excèdent pas 10 minutes. Un format que Grimault gardera tout au long de sa carrière et qui fera de lui un spécialiste des fameuses « premières parties » des séances ciné de naguère.

Le Petit Soldat

Photos : D.R
Le Roi et l'Oiseau © 1979 ANDERSEN Hans Christian / Les Films Paul Grimault. Les Films Gibi. Antenne 2
La Table tournante © 1988 DEMY Jacques. GRIMAULT Paul / Les Films Paul Grimault. La S E P T

DES PERSONNAGES STÉRÉOTYPÉS COMME FIL CONDUCTEUR

Avec cette filmographie en apparence éclatée et composée de séquences courtes, on pourrait légitimement se figurer un réalisateur à la carrière peu cohérente : *Les Passagers de la Grande Ourse* (1941) et *Le Marchand de Notes* (1942) sont aériens et surréalistes, *L'Epouvantail* (1942) est un théâtre d'animaux presque cartoonien, *Le Voleur de Paratonnerres* (1944) une course-poursuite, *Le Petit Soldat* (1947) une adaptation d'un conte d'ANDERSEN, *Le Diamant* (1970) une fable aux accents écologistes et anti-coloniaux et *Le Chien Mélomane* (1973) un brûlot anti-militariste.

Or, malgré une évolution au fil des années, le style de Paul GRIMAULT reste tout de suite reconnaissable. Le découpage des mouvements des personnages, par exemple, est très détaillé, théâtral, souvent ample, voire félin. GRIMAULT est aussi fidèle à ses personnages qui, s'ils n'ont jamais les mêmes traits, gardent leurs stéréotypes d'une histoire à l'autre : le Sire de Massouf, grand méchant de *La Flûte Magique* (1946) était un duo de policiers deux ans plus tôt dans *Le Voleur de Paratonnerres*, puis sert ensuite de matrice à tous les visages de policiers du *Roi et l'Oiseau*. En face, le protagoniste est souvent un blondinet : un petit voleur sur les toits d'un Paris d'après-guerre, un passager clandestin d'un bateau volant, un musicien ambulant et, bien sûr, un ramoneur amoureux d'une bergère. Et n'oublions pas la présence dans nombres de ces histoires d'un petit compagnon canin.

« L'appel à la paix, s'il n'est pas explicite dans toutes ses œuvres, reste un vrai fil rouge »

POÉSIE, ONIRISME ET FIDÉLITÉ

Beaucoup de compagnons (dans la vie réelle cette fois) l'ont suivi au fil de sa carrière, à commencer par les anciens du Groupe Octobre. Les frères Pierre et Jacques PRÉVERT en tête, pour bon nombre de scénarii, en animation mais aussi en télévision, avec comme projet majeur en commun *Le Petit Claus et le Grand Claus*, téléfilm diffusé pour les fêtes de fin d'année 1964. Et parmi les voix du *Roi et l'Oiseau*, Raymond BUSSIÈRES et Roger BLIN sont eux aussi des anciens de cette troupe d'agitateurs théâtraux des années 1930.

Une fidélité qui n'est pas réservée qu'aux personnages - réels ou dessinés - de ses films. Quel que soit le soit le format ou l'histoire, la poésie et l'onirisme servent de décor : un garçon fait du saut à la perche avec des paratonnerres, un épouvantail poursuit un chat qui voulait croquer ses oisillons locataires, des voitures volantes roulent au carburant buvable... le tout avec très peu de dialogues et beaucoup de rêverie. Après tout, il s'agit d'animation, donc tout ou presque est permis pour immerger le spectateur dans l'histoire et pouvoir, au besoin, passer un message. Et pour un homme qui a vu deux conflits planétaires, l'appel à la paix, s'il n'est pas explicite dans toutes ses œuvres, reste un vrai fil rouge. Dans *La Table Tournante*, le petit clown qui donne la réplique à l'artiste demande « *C'est quoi la guerre ?* » et GRIMAULT répond « *Une connerie. Je t'expliquerai plus tard* ». ■

Walt Disney (à gauche) et Paul Grimault (à droite)

LE ROI ET L'OISEAU

LE TOUCAN DU CINÉMA FRANÇAIS

Chef-d'œuvre au destin mouvementé, *Le Roi et l'Oiseau* a connu plusieurs vies, sorties, noms et restaurations. L'histoire, elle, reste poétique et humaine dans un décor magnifiquement absurde et démesuré. Si le film est un peu austère et pas forcément très accessible au premier abord, il est une œuvre majeure et atypique du cinéma d'animation français.

Damien JURIC et Jean-Philippe FARRUGIA

Nous sommes en 1948, Paul GRIMAULT et Jacques PRÉVERT reviennent de la Biennale de Venise avec le Prix International pour l'adaptation en dessin animé du conte d'ANDERSEN *Le Petit Soldat*. Avec leurs producteurs, Les Gémeaux, le duo a l'ambition de donner naissance au premier long métrage d'animation français. Et une fois encore, c'est un conte du célèbre poète danois qui va servir de base scénaristique : *La Bergère et le Ramoneur*. Mais dans la vie réelle, l'histoire ne s'achèvera pas en *Happy Ending*... Manque d'argent, conflits d'organisations et querelles d'ego marqueront au fer rouge la fin du processus. Alors que l'objectif était de le sortir en trois ans, le film sortira en salles cinq années plus tard, en 1953, désavoué par GRIMAULT et PRÉVERT. Paradoxe parmi d'autres : cette première version remporte la biennale de Venise 1952. C'est cette mouture qui inspirera par la suite les créateurs du studio Ghibli.

Ensuite, la bobine retombe dans le domaine public en 1966. Paul GRIMAULT la rachète, avec l'ambition de remonter le tout à sa façon. Soucis techniques et, à nouveau, pécuniers, retardent le projet jusqu'à la fin des années 1970. Le duo formé avec PRÉVERT accouche de nouvelles idées et en réhabilite d'anciennes (une quarantaine de minutes de l'oeuvre originelle ainsi que trois chansons de la bande-son de Joseph KOSMA subsistent dans cette nouvelle version qui sort en 1980, porté par de nouvelles musiques qui décuplent la force émotionelle du récit, composées par le Polonais Wojciech KILAR, césarisé, plus tard en 2002, avec *Le Pianiste*).

DEUX PETITS TABLEAUX S'AIMAIENT D'AMOUR TENDRE

Et l'intrigue dans tout ça ? Cette dernière n'a que peu changé dans ses grandes lignes : une bergère et un ramoneur, chacun dans un tableau, qui s'aiment d'amour tendre et qui tentent de s'échapper vers la liberté, un roi despotique et solitaire chassé par sa propre peinture, et enfin un oiseau moqueur, multicolore, héros, papa et poète. Quand au conte d'ANDERSEN, il n'occupe réellement qu'un quart d'heure sur l'ensemble de l'histoire mais sert de point de départ à la fuite de nos deux tourtereaux.

Le Roi et l'Oiseau © 1979 ANDERSEN Hans Christian / Les Films Paul Grimault / Les Films Gibi, Antenne 2

« Muni d'une direction artistique unique, il fascine par ses plans et ses scènes surréalistes »

C'est principalement le rythme de la narration et l'immersion dans ce monde anti-utopique qu'ont voulu améliorer Paul GRIMAULT et Jacques PRÉVERT. On découvre dans ses détails les plus absurdes cet imposant royaume de Takicardie, sorte de Metropolis à la fois médiévale et moderne, construite comme un immense château vertical articulé par les ascenseurs personnels de Sa Majesté. Une tour d'ivoire construite sur une ville basse, dans laquelle le petit peuple est laissé en déshérence et où le soleil ne brille jamais. Une ville qui porte en son sein un robot, golem métallique et multifonctions, à la fois symbole d'oppression mais aussi d'autodestruction. Et comme la plupart des lieux de pouvoir dessinés par GRIMAULT, cet endroit est au milieu de ce qui s'apparente à un désert ou une plaine désolée, renforçant ce sentiment d'isolement. Le petit tour du propriétaire en ascenseur proposé au début du film contribue à cette situation ubuesque mais la rend non plus oppressante, mais simplement ridicule. À l'image de son tyran. Car au sommet de ce non-sens trône un monarque dont le nom sied parfaitement à l'allure générale du palais : le roi Charles V + III = VIII + VIII = XVI (prononcer Charles cinq-et-trois-font-huit-et-huit-font-seize). Un Ubu Roi qui jette aux oubliettes tous ceux qui osent braver sa volonté ou, simplement, lui déplaisent. Il déteste tout le monde et tout le monde le déteste en retour. Un personnage graphiquement tout en rondeurs, qui trouve son origine visuelle, ses moustaches et sa méchanceté dans l'autre conte d'ANDERSEN adapté par GRIMAULT et PRÉVERT : *Le Petit Soldat*, court-métrage qui dépeint également un triangle amoureux. Cette fois il s'agit donc de trois tableaux qui s'animent une fois la nuit tombée, dans l'appartement privé et secret du tyran.

L'AVENTURE D'UNE VIE POUR SES CRÉATEURS

Dès les premières images, le film est un vrai choc visuel et sonore. Son design graphique et son animation chaloupée rappelle les *Silly Symphonies* des *Disney* de la première heure, mais avec une patine moderne. Le plus surprenant reste toutefois la piste son : le film est pratiquement muet, presque sans bruitage et avec très peu de dialogues. Une superbe bande originale, très expressive, rompt ponctuellement ce silence mais globalement *Le Roi et l'Oiseau* est un film qui communique avec ses images. Muni d'une direction artistique unique, il fascine par ses plans et ses scènes surréalistes, tellement évidents que l'absurde en devient naturel.

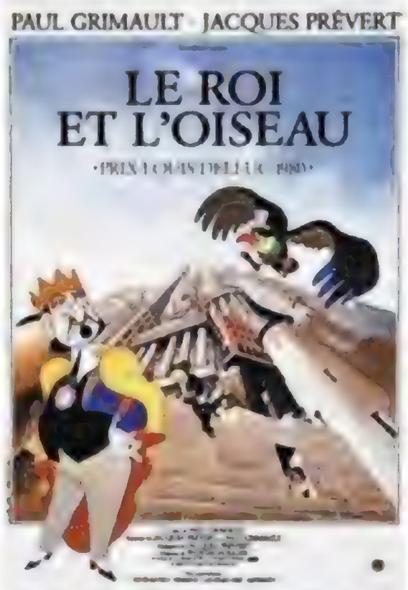
Le Roi et l'Oiseau est une pierre angulaire du cinéma d'animation français et mondial. D'une manière globale, de nombreuses caractéristiques du film se retrouveront dans les futures productions du studio *Ghibli*, à commencer par une narration un peu décousue qui n'explicite pas tout et laisse volontairement les spectateurs faire leur propre interprétation.

C'est surtout au final une fable profondément humaine avec pour thématiques, l'amour, la quête de liberté, la dénonciation des oppressions, la vanité de modèles de société verticaux ou totalitaires. Mais aussi l'aventure d'une vie pour ses géniteurs : pour Jacques PRÉVERT, qui s'éteint en 1977 et n'a pas vu le chantier achevé, pour Paul GRIMAULT surtout, pour qui ce film représente 35 années de son existence. Presque 35 ans plus tard, *Le Roi et l'Oiseau* est disponible en DVD et Blu-Ray. Ce phénix du cinéma d'animation (mais avec un toucan au générique) est désormais restauré et à (re)découvrir. ■

En bref...

Œuvre majeure et atypique du cinéma d'animation français, *Le Roi et l'Oiseau* est inspiré et inspirant : un indispensable !

★★★★



- **Titre original :** Le Roi et l'Oiseau
- **Format :** 87 min
- **Auteurs originels :** Paul GRIMAULT, Jacques PRÉVERT, Christian ANDERSEN
- **Réalisation :** Paul GRIMAULT
- **Musique :** Wojciech KILAR
- **Studio :** Les Films Paul Grimault, Les Films Gibé, Antenne 2
- **Diffusion :** Gebeka Films

RENÉ LALOUX

L'HUMANISME ANIMÉ

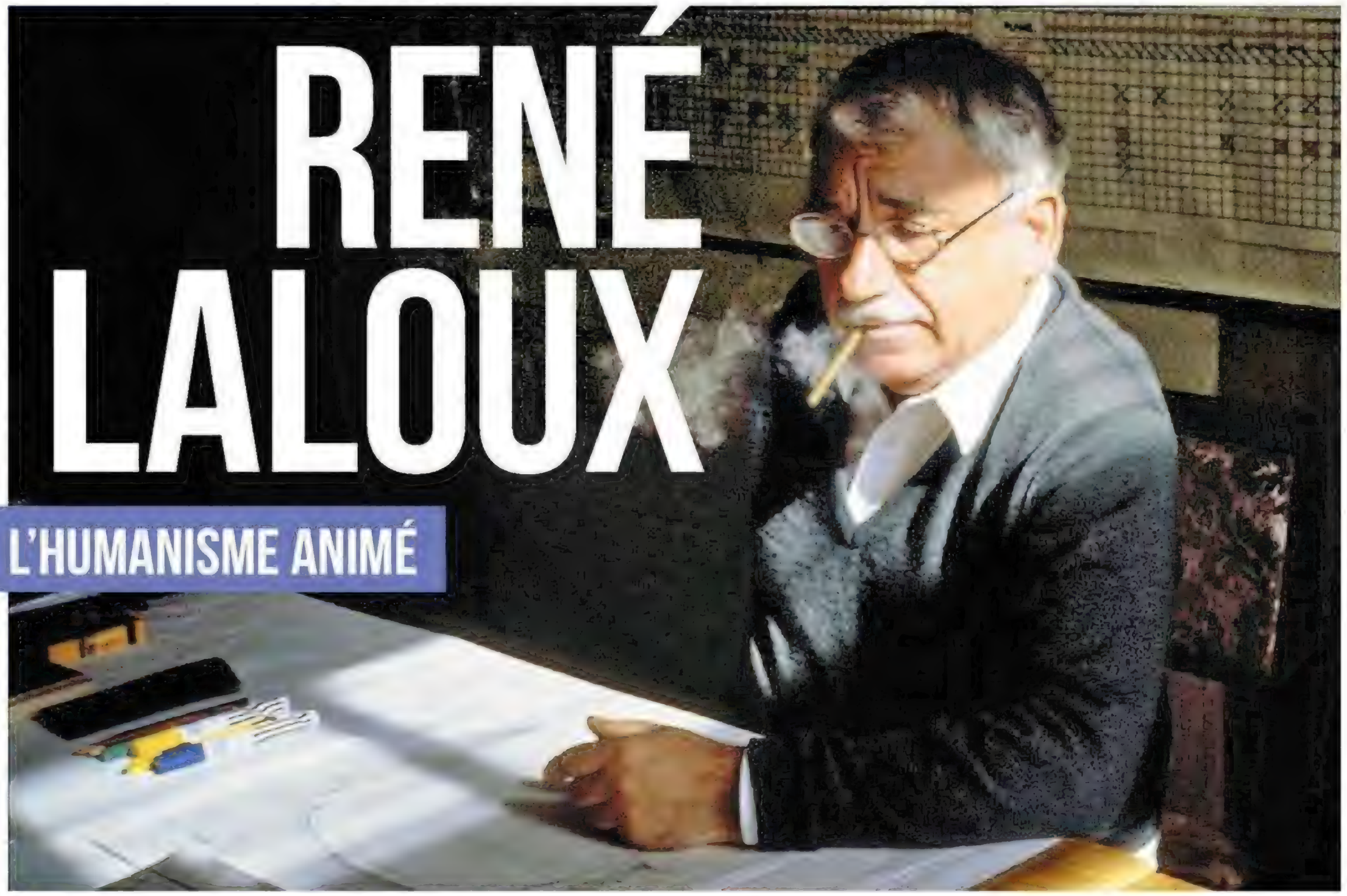


Figure précieuse dans l'histoire de l'animation, même s'il ne fut pas «prophète en son pays» (ses films furent toujours co-produits avec des pays émergeant), René Laloux restera à jamais un maître respecté par l'humanisme de son propos et son goût pour le travail en commun...

Mohamed Bouaouina

Né le 13 Juillet 1929 à Paris, le jeune René est passionné de cinéma et de dessin, deux arts qui deviendront son métier. Mais ses premiers pas dans l'art se feront via la sculpture sur bois que lui enseignera son oncle. Il apprendra aussi le théâtre de marionnettes sous la houlette du marionnettiste Yves Joly et surtout le dessin.

PETIT (FORMAT), MAIS (PROPOS) COSTAUD !

Sa première expérience professionnelle dans l'animation se fera dans un cadre peu banal, en tant que moniteur dans le centre psychiatrique de la Borde. Il animera durant quatre ans divers ateliers artistiques où les patients peuvent s'exprimer.
De là naîtra son premier court métrage *Les Dents du Singe*, basé sur les tests d'improvisations de Jung. Après une intro en *live action* narrant le contexte de ce film hors-norme en papier découpé qui remportera diverses récompenses (le prix Emile-Cohl notamment), on y suit un singe-taureau se donnant pour mission de récupérer ses dents arrachées par un dentiste trafiquant. Cette première expérience donnera au jeune réalisateur le goût de la collaboration où chacun apporte sa pierre à l'édifice, tout en restant l'organisateur, le maître d'œuvre. C'est à la vue de ce court que l'artiste protéiforme Roland Topor voudra rencontrer le cinéaste pour une longue collaboration qui se soldera par une belle amitié.

Tout commence avec *Les Temps Morts* qui, alternant séquences d'animation et extraits « *mondo* »[1], dénonce la guerre et l'acte de tuer en général qui régit l'humanité.
Heureux de cette collaboration, les deux compères signent un autre court, *Les Escargots*, hommage absurde aux *kaijû*[2] où un fermier fait pousser ses salades avec ses pleurs. Le film est déjà annonciateur de futurs problèmes écologiques, dont les OGM.

DU COURT AU LONG

Après ces deux courts, Laloux et Topor veulent s'essayer au long métrage. D'abord avec une adaptation inaboutie du *Gargantua* de Rabelais avec la collaboration de Jean-Michel Folon[3], puis ce sera finalement à *La Planète Sauvage* (1972), d'après *Oms en Série* de Stéfan Wul, que le duo s'attèlera. Mais hélas, le film devra se tourner sur cinq ans en Tchécoslovaquie (en plein Printemps de

La Planète Sauvage

La Planète sauvage © 1973 WUL Stefan / ORTF Les films Armorial
Les Maîtres du temps © 1982 WUL Stefan / W.D.R. Telecip S.W.F. S.S.R
Photos : D.R.

Prague). Si ce dernier a sacrément vieilli et paraît naïf de nos jours, il reste pendant longtemps un cas unique dans l'Histoire du Cinéma d'Animation de par sa récompense à Cannes[4]. Un beau film porté par les dessins de TOPOR et la sublime musique d'Alain GORAGUER[5]. Après une première tentative d'adapter *Les Hommes-Machines contre Gandahar* de Jean-Pierre ANDREVON avec l'illustrateur CAZA,

« *René Laloux restera à jamais un maître respecté pour son humanisme* »

LALOUX s'associe cette fois avec MŒBIUS et l'écrivain Jean-Patrick MANCHETTE pour adapter un autre roman de Stéfan WUL. Cette fois, il s'agit *L'Orphelin de Perdide*, qui deviendra *Les Maîtres du Temps*, un *space opera* aussi particulier que *La Planète Sauvage*, et qui sera animé en Hongrie. Le film sera un relatif échec en cette année 1982, car toute une flopée d'autres films de SF sortira à cette période et lui fera de l'ombre.
Avant l'aboutissement de *Gandahar* (1987), LALOUX créera une émission pour France 3, *De l'Autre Côté*, qui sera un laboratoire pour pas mal d'artistes. Il y réalisera lui-même le court métrage *La Prisonnière* (1984), mais également un clip de commande pour le ministère de la Défense (un comble pour celui qui a toujours dénoncé la Guerre et les armées dans ses films, longs ou courts), *La Maîtrise de la Qualité* (1984). Puis il part à Pyongyang pour réaliser enfin, au bout de dix ans, *Gandahar* qui reprend des d'éléments des deux films précédents. Il en profitera pour signer avec CAZA ce qui sera finalement, par la force des choses, sa toute dernière réalisation, *Comment Wang-Fo fût sauvé ?* (1988), adapté d'une nouvelle de Marguerite YOURCENAR. Un film émouvant et plein de sagesses qui demeure un de ses plus aboutis.

DERNIERS PROJETS

L'énorme insuccès de *Gandahar* n'empêchera pas LALOUX de s'atteler à un autre projet, *À l'Ombre du Dragon* (d'après Serge BRUSSOLO) et avec, cette fois-ci, Patrice SANAHUJAS pour les dessins. Mais hélas l'illustrateur décédera en 1996 et LALOUX (affecté également par la mort du co-scénariste Raphaël CLUZEL et surtout celle de son meilleur ami TOPOR) abandonnera le projet qui vivra sous une autre forme : *Les Enfants de la Pluie*.
Finalement, LALOUX s'attaquera à un autre projet qui aboutira bien mais pas sous la forme souhaitée : l'adaptation de *L'Œil du Loup* d'après la *novella* de Daniel PENNAC, sorte d'*Hiroshima, mon Amour* pour enfants où, à travers un simple regard, un jeune africain et un loup blanc se racontent leurs histoires respectives. Si LALOUX veut en faire son quatrième long métrage, le CNC souhaite plutôt un moyen métrage d'une demie-heure. LALOUX cède la réalisation à Hoël CAOUISSIN. Ce sera son ultime travail crédité. Après avoir écrit un des plus grands livres sur l'histoire de l'animation avec *Ces Dessins qui bougent*, dirigé le laboratoire d'imagerie numérique au CNBDI (Centre National de la Bande-Dessinée et de l'Image), publié ses mémoires *Au Secours, je suis Né !*, René LALOUX nous quittera le 14 Mars 2004, laissant une œuvre immense, précieuse et profondément humaniste et décalée, nous rappelant que la science-fiction à la Française existe et que le monsieur mérite sa place dans le Panthéon de l'animation aux côtés de Paul GRIMAULT et Jean IMAGE. ■

1 Documentaires sulfureux mettant littéralement en scène des actes violents ou sexuels tel Mondo Cane pour citer l'exemple le plus célèbre.
2 Films de monstres japonais comme *Godzilla*.
3 Auteur de l'affiche française du Stalker de TARKOVSKY et des animations d'Antenne2 dans les années 1970.
4 En l'occurrence, le Prix Spécial du Jury, il faudra attendre Ghost in the Shell : Innocence pour qu'un autre film d'animation soit en compétition, puis Persopolis pour en voir un primé. Par ailleurs le même prix que La Planète Sauvage.
5 Grand claviériste qui fit entrer GAINSBOURG dans la musique pysché.

RENCONTRE

MICHEL OCELOT

LE CONTEUR AU REGARD MÉTISSÉ

En 1998, la sortie salles de *Kirikou et la sorcière* fait sensation. Salué par une avalanche de prix, ce récit d'éveil en papiers découpés qui échappe à tout manichéisme est l'œuvre de Michel Ocelot, dont le regard bienveillant sur l'être humain est hérité de son enfance en Guinée. Pour *AnimeLand*, le cinéaste se livre au jeu des trois questions.

Gersende Bollut

Princes et Princesses

Azur et Asmar

Invité d'honneur en 2008 puis 2015 de la Fête de l'animation de Lille, le cinéaste nous accordait un entretien exclusif jamais publié à ce jour, mais à l'écho toujours d'actualité.

AnimeLand : Quel avenir envisagez-vous pour le petit africain ?

Michel Ocelot : Je résiste mais je pense que je finirai par faire vivre d'autres aventures à Kirikou, toujours au sein du village. Une suite n'intéresserait personne parce que le héros ne serait plus tout petit et tout nu. À la fin du premier film, il est grand, musclé, marié et heureux. J'ai aussi l'intention de réaliser d'autres films [*ndlr* : son nouveau projet, *Dilili à Paris*, est en cours de production], mais ne cherche pas nécessairement la création d'un personnage qui dure. Je reste surtout attaché à l'histoire. Je suis atteint du syndrome de Gepetto, ce créateur dépassé par la créature qu'il a créé. Cela dit, j'ai plutôt tendance à m'identifier à Pinocchio et pas à un vieux schnock !

Dans la tradition des œuvres de Lotte Reiniger, vous avez réalisé *Princes et Princesses* en 2000 puis *Les Contes de la nuit* en 2011. Pensez-vous qu'un film de silhouettes trouverait encore sa place en salles à l'heure où celles-ci sont dominées par les images de synthèse ?

Tout fonctionne en silhouettes. On peut mêler des techniques comme la pâte à modeler, et avec le contre-jour faire des marques et petites saletés invisibles. Cette folie du raffinement que j'ai utilisé en 1980 dans *Les Trois Inventeurs* se prête bien à un court métrage, moins à un long. Reste que les images de synthèse sont là et remplacent déjà en grande partie l'animation traditionnelle. Cette jubilation d'une matière qui se met miraculeusement à bouger demeure pourtant irremplaçable. Je ne sais pas si c'est l'essence du cinéma d'animation, mais cette magie de l'alchimiste qui transforme n'importe quoi en quelque chose de beau plaît à notre cerveau de spectateur.

Dans vos films, les personnages tentent de réconcilier l'être humain avec lui-même. Peut-on vous associer à un « cinéma de la tolérance » ?

Si vous voulez, mais je ne dirai pas que je suis tolérant. Plutôt jouisseur. Dans *Azur et Asmar*, je montre des personnes intelligentes qui jouissent des plaisirs de la vie. Il s'agit donc plutôt d'une ouverture d'esprit et d'un goût de la vie. Évidemment, je suis intolérant avec les intolérants. J'aime beaucoup une citation du *Misanthrope* de Molière : « *La parfaite raison fuit toute extrémité, et veut que l'on soit sage avec sobriété* ». Tolérant oui, mais il y a des limites. Tout ce qui est poussé à bout, les extrémismes, n'est pas bon. J'estime que les barrières entre les peuples sont du poison. On a d'autant plus envie de s'aimer qu'il y a de barrières. Cela me semble facile en réalité. ■

« Cette jubilation d'une matière qui se met à bouger reste irremplaçable »

Princes et Princesses © 1999 Les Armateurs/La Fabrique/Studio O/G/Ellka Films © Ocelot
AZUR ET ASMAR © Ocelot Σ Nord-Ouest Films Σ Studio
Photo : D. R.

LE PETIT PRINCE

LA TÊTE DANS LES ÉTOILES

Faire un film se basant sur une œuvre qui met en avant l'imagination et le souvenir est risqué. Surtout quand la grande force de celle-ci est justement de laisser une large part d'interprétation au lecteur. Mais heureusement, le concept ici est plus de proposer une relecture du *Petit Prince* qu'une véritable adaptation. Frédéric MONTEIL

En bref...

Intelligemment mené, *Le Petit Prince* dispose de scènes marquantes et poétiques. Son plus grand intérêt réside dans l'utilisation de deux techniques mis en parallèle.

★★★★

- **Titre original :** *The Little Prince*
- **Format :** 107mn
- **Année :** 2015
- **Auteur original :** Antoine de Saint-Exupéry
- **Réalisation :** Mark Osborne
- **Character design :** Peter de Sève et Barthélémy Maunoury
- **Musique :** Hans Zimmer
- **Studios :** On Animation Studios et Orange Studio
- **Distribution :** Paramount Pictures France

© 2015 LPPTV Little Prince/ON Entertainment Orange Studio M6 Films

Une petite fille préparée pour vivre dans le monde effrayant des adultes va s'ouvrir au rêve et à la poésie grâce à l'histoire du *Petit Prince*, histoire qui lui est racontée par un vieil aviateur prétendant être celui du livre. Elle va en assimiler les valeurs, pour à son tour aider le petit prince lui-même. Ce dernier s'est fait contaminé par la société humaine, travaillant comme un robot, et a oublié qui il était... Rêve ou réalité ? Peu importe. La boucle est bouclée.

DEUX VISIONS, DEUX TECHNIQUES

On tient là une des clés qui explique le succès du film : confronter le propos du livre à notre société à travers les yeux d'une enfant, qui, riche des deux visions, peut ainsi en faire profiter le monde. Elle joue un rôle de passeur. L'enfant comme l'adulte ne peuvent que se reconnaître à travers la fille et sa mère. L'aspect universel des thématiques fonctionne et les moments émouvants sont nombreux.
Côté réalisation, il faut noter ici l'importance et la cohérence de l'utilisation de deux techniques différentes. L'animation en images de synthèse, qui peut parfois paraître froide et sans vie, est utilisée pour le monde réel. Il est d'ailleurs remarquable d'avoir réussi à utiliser cette froideur clinique en la retournant contre elle-même dans un certain sens.
Enfin, les marionnettes faites à la main, vivantes et possédant un charme inhérent, mettent parfaitement en valeur l'onirisme chaleureux du monde du *Petit Prince*.

AUDACIEUX MAIS RASSURANT

L'image de synthèse est devenue une technique érigée en standard. On est donc habitué, et l'habitude rassure. À ce titre, rien d'étonnant aussi à ce que le film marche. Il arbore une apparence à l'américaine, codifiée et identifiée. Toutefois, il ne faut pas bouder l'esthétique globale qui ose cette seconde technique marginale et mélange des styles à priori opposés. Cela permet au film de se distinguer des autres productions et de se faire une identité propre. De plus, il faut saluer le courage (par rapport à la cible) de certaines scènes angoissantes rappelant *Les Temps modernes* de Charlie CHAPLIN (1936) et *Orange mécanique* (1971) de Stanley KUBRICK, et qui apportent une atmosphère puissante.
Ainsi, au travers de plusieurs choix assumés qui en font une œuvre à part et grâce à un récit riche d'enseignements, on obtient ce film humaniste et détenteur d'un esprit : celui d'un petit garçon qui voulait qu'on lui dessine un mouton. Il faut avoir foi en l'avenir, devenir un adulte tout en conservant cette sensibilité. Merci à toi petit prince. ■

Les Mystérieuses Cités d'Or

CONCEPTION MAISON, FABRICATION AU JAPON

LES COPRODUCTIONS FRANCO-JAPONAISES

Les coproductions entre la France et le Japon, en terme de séries télé, concerne essentiellement le dessin animé. D'*Ulysse 31* aux *Mystérieuses Cités d'Or*, ces *anime* ont marqué toute une génération. Mais avant même qu'il n'y ait cette volonté de partenariat artistique, il y a d'abord eu une contrainte économique imputable à la France. Wallo

Oum le Dauphin blanc

Au début des années 1970, le monde de la technologie a connu ses grands bouleversements avec une montée en puissance des produits asiatiques et nippons de surcroît. Depuis le début de l'après-guerre, Osamu Tezuka (Mushi Productions) avait considérablement modifié le rythme de production des séries animées si bien qu'en 30 ans, bon gré malgré, un savoir-faire pour produire à moindre coût s'est développé au Japon. En France, à cette époque, on n'a pas encore pris conscience de l'engouement et de l'impact du dessin animé sur les enfants. On produisait essentiellement des formats courts, l'industrie du dessin animé était quasiment inexistante avec seulement quelques studios fonctionnant encore sur le modèle artisanal. Les talents ne manquaient pas mais le marché était complètement ignoré. Les programmes pour enfants privilégiaient encore les marionnettes ou l'animation de papier-découpé. La logique de production du standard à 26 minutes n'était pas ancrée dans la culture audiovisuelle pour des programmes jeunesses. La toute première coproduction franco-japonaise remonte donc à l'année 1971 avec *Oum le dauphin*, avec Rénée

BORG à la réalisation et Eiken (anciennement TCJ TELE CARTOON JAPAN jusqu'en 1973). Bien que le programme soit court, c'est 52 épisodes de sept minutes qu'il a fallu produire. Les studios français en étaient incapables ou alors avec un coût de production trop élevé et un temps de fabrication trop long. Les capacités de production japonaise étaient plus appropriées car plus rapides et à moindre coût. Il manquait à la France une culture de la production de dessins de type série avec le modèle économique adéquat.

1981 : ULYSSE 31 !

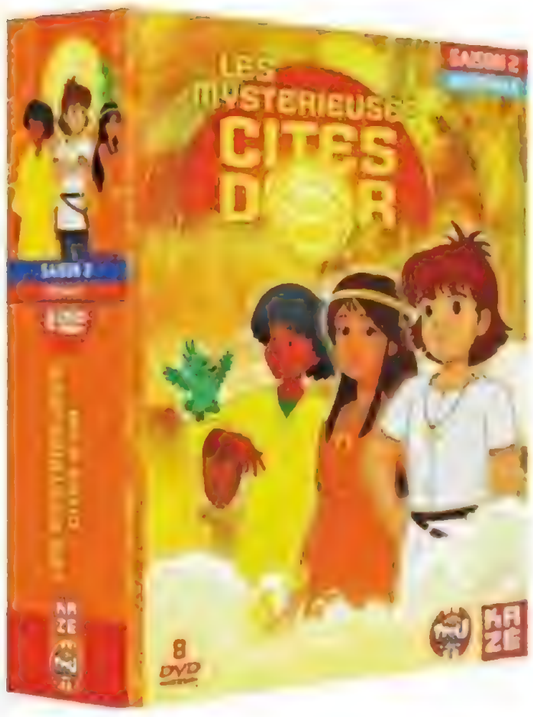
C'était le constat de Jacques MOUSSEAU qui, dix ans plus tard, a alerté les instances politiques et économiques françaises sur la nécessité de tirer un enseignement de l'engouement des enfants pour les dessins animés dans les programmes jeunesse. *Ulysse 31*, diffusée sur FR3, est une coproduction franco-japonaise. Ancien rédacteur en chef du magazine *Planète* et concepteur de l'émission Temps X, Jacques MOUSSEAU a écrit dès 1982 *Plaidoyer pour une industrie française du dessin animé*. Son introduction est sans équivoque : « *Un domaine à reconquérir : l'industrie du dessin animé. Un domaine à défendre : l'industrie du jouet. Deux secteurs de l'économie interdépendants. Mais le disque et le livre dépendent également du dessin animé. La défense de notre patrimoine culturel, son exportation à l'étranger passent par ce secteur négligé de la création audiovisuelle* ». Le succès de *Ulysse 31* révèle combien la France manque de moyen pour produire des série longue. « *La France n'a jamais disposé d'une industrie du dessin animé capable de fournir les chaînes de télévision en quantité suffisante de programmes. Longtemps notre télévision s'est contentée de programmer 5 ou 6 minutes d'animation par jour [...] Quelques ateliers artisanaux ont produit des séries de 13 à 26 minutes. Au rythme d'une série en trois ans... Aujourd'hui l'industrie japonaise du dessin animé produit 1 800 épisodes de 26 minutes chaque*

« *La toute première coproduction franco-japonaise remonte donc à l'année 1971 avec Oum le dauphin* »

Les Mystérieuses Cités d'or © 1982 O'DELL Scott - Pierrot Co. Ltd., MK Productions, DIC Ent.
Oum le Dauphin blanc © 1971 TARTA Vladimir / Eiken
Ulysse 31 © 1978 CHALOPIN Jean. Homère, WOLIMSKI Nina / TMS Entertainment Co. Ltd., DIC Ent.

Ulysse 31

année [...]. Faut-il se satisfaire de la situation telle qu'elle se présente ? [...] FR3 a participé, après beaucoup d'hésitation, en 1980, sous forme de pré-achat à la série Ulysse 31... C'est en ce début de printemps 1982 le programme préféré des petits, qu'ils savent très bien repérer dans les horaires. Peut-être parce qu'il a une touche française. En effet cette série est de fabrication japonaise (TMS) mais de conception et de création françaises (DIC et FR3). »



Cette fois encore la réalité économique a conditionné la nécessité de coproduire avec le Japon. Toutefois le choix était aussi lié à une narration plus favorable à des ambitions françaises que ne l'aurait été une coproduction franco-américaine. S'adresser à un public plus large (et pas seulement aux enfants) est un des premiers aspects non-économique qui est reconnu aux productions japonaises. Raconter quelque chose de plus sombre (avec des codes narratifs qui ne répondent ni aux standard nippons ni aux standard américains de l'époque) a en contrepartie limité le succès d'*Ulysse 31* à la France uniquement. En ce sens, la coproduction a rempli son objectif : satisfaire le marché local. D'autre part, le savoir-faire japonais avait aussi des avantages de technologie qui n'était pas à la portée de n'importe quel studio à l'époque. Savoir-faire secrètement gardé par les japonais, notamment sur l'utilisation de banc titreur. Autant la coproduction pouvait signifier « échange culturel », autant elle pouvait signifier « confrontation culturelle », « incompréhension » et « dissension ». La coproduction d'*Ulysse 31* a été possible parce que *Little Nemo* de Windsor McCay était apprécié autant de Jean Chalopin que du producteur de la TMS Yutaka Fujioka. C'est à cela que s'est joué l'engagement de la TMS en coproduction. Pour la production d'*Ulysse 31*, l'implication japonaise a été plus élevée tant de l'aspect financier qu'artistique : il a fallu faire des compromis qui ont parfois donné lieu à des ruptures dans la collaboration franco-japonaise. D'un point de vue culturel, un épisode comme *Sysiphe* a posé une incompréhension pour les Japonais qui ne voyaient pas l'intérêt d'un tel épisode. Après qu'on ait expliqué au réalisateur Kazuo Terada ce qu'était le mythe de Sysiphe, ce dernier a pris en charge la réalisation entière de l'épisode. Bernard Deyries ne n'était pas en reste avec Tadao Nagahama (réalisateur de *Lady Oscar* épisodes 1 à 18) avec qui il a co-réalisé certains épisode et qui l'a mis à l'épreuve dès le premier. Le résultat de la coproduction d'*Ulysse 31* a été au bénéfice de la France, la série ayant trouvé péniblement son chemin pour une diffusion japonaise au bout de dix ans. *Les Mystérieuses Cités d'Or* ont suivi et ont connu une diffusion japonaise sur NHK alors coproductrice de la série. Dans ce cas, la coproduction a profité aux deux pays en terme de rentabilité, sans même parler de la reconnaissance internationale et sur le long terme...

Valérian et Laureline

Les Mystérieuses Cités d'or © 1982 O'DELL Scott / Pierrot Co. Ltd MK Productions. DIC Ent.
Valerian et Laureline © 2006 CHRISTIN Pierre. MEZIERES Jean-Claude / France 3. Ellipsanime. Avalanche Productions
Ulysse 31 © 1978 CHALOPIN Jean Horrière WOLMARK Nina / TMS Entertainment Co. Ltd DIC Ent

LES ANNÉES 2000 FRENCH ANIME TOUCH.

Il faut une vingtaine d'année avant qu'une coproduction franco-nippone digne de ce nom soit de nouveau à l'ordre du jour. Entre temps, la France est devenue un acteur majeur de la production de dessin animé, en sous-traitant néanmoins une partie de ses production en Asie (en Corée principalement) tout en multipliant les coproductions européennes et transatlantiques avec les États-Unis et le Canada. Le paysage audiovisuel a changé les productions. Toutefois, les années 2000 voient aussi le phénomène s'inverser avec cette fois des studios japonais cherchant à développer un partenariat avec des Français.

Le contexte économique a changé. L'économie japonaise jusque là florissante est entrée dans un cycle dont elle n'est pas sortie aujourd'hui, avec une dette avoisinant les 270 % de son PIB. La production de l'animation fonctionnant en flux tendu de nos jours, le Japon doit fermer ses studios ou jouer la compromission avec l'étranger. Pour qu'en 2006 des studios japonais viennent en France pour prospecter sur d'éventuelles collaborations, c'est que l'économie japonaise devait déjà être dans de beaux draps.
Un indicateur nous avait pourtant averti avec la production de *Ghost in the Shell* financée en grande partie par le label anglais Manga Video aux débuts des années 1990.
Le milieu des années 2006 voit alors un mouvement de coproductions bilatérales mais à petite échelle. En effet il s'agit d'abord de petit studios.
En France, qu'est-ce qui a bien pu motiver le studio Sav! The World aux débuts des années 2000 à aller directement au pays du Soleil-Levant pour y coproduire *Ôban, Star-Racers* ? Alors que la France s'est spécialisée dans l'animation 3D (ayant même une longueur d'avance dans ce domaine par rapport au Japon), les Nippons demeurent les grands spécialistes de l'animation 2D. Désormais, on est plus clair à l'internationale sur les attentes en matière d'animation 2D : les Japonais n'ayant plus rien à prouver, c'est donc naturellement que la jeune équipe du studio Sav! The World préfère l'expatriation pour apprendre localement le savoir nippon. Même si le projet est de conception français, la fabrication est partagée entre les deux pays : l'animation 3D est réalisée par Studio Pumpkin 3D pour la France, et l'animation 2D est faite par Hal Film Maker pour le Japon.
On retrouve néanmoins dans la démarche de Sav! The World, des obstacles rencontrés en amont autrefois. Le choix s'est orienté vers un petite studio car les grands studio restent frileux à l'idée de coproduire avec un studio étranger. En contrepartie, un petit studio offre une flexibilité de collaboration à dimension humaine. L'expérience de Savin YEATMAN-EIFFEL (un des auteurs, réalisateurs et producteurs de *Ôban, Star-Racers*) dans le domaine de la coproduction et notamment de la sous-traitance l'a conduit à s'expatrier au Japon non seulement pour apprendre mais aussi pour faciliter les échanges avec les équipes japonaises et les autres coproducteurs dont Bandai Visual avec

> *« Les Nippons demeurent les grands spécialistes de l'animation 2D »*

Miraculous, les Aventures de Ladybug et Chat Noir

lesquels il a su développer un véritable rapport de confiance qui a fait chuter des barrières. Au point qu'*Ôban, Star-Racers* ne soit plus perçu comme une coproduction mais comme un projet à part entière. Cette logique a été payante par l'équipe de Sav! The World dont la série s'est vendue dans plus de 90 pays. Toute fois le prix à payer est un apprentissage en immersion où il faut accepter de travailler à une cadence qui n'est tout simplement pas possible en France : 10 h à 14 h par jour et parfois six à sept jours sur sept ! Coproduire peut s'arrêter à un aspect économique mais ils est aussi un échange culturel qui demande des sacrifices, de l'humilité, un niveau technique à la hauteur des Japonais, parfois de se remettre en question et prioritairement avoir un projet qui intéressent les Japonais eux même.

Même si de façon générale les coproductions japonaises se sont toujours faites de façon unilatérale, on a cru au milieu des années 2000 que le mouvement allait s'inverser. En 2006 les représentants de douze studios étaient venus à l'occasion d'un séminaire organisé par des acteurs majeurs de l'animation (lire *Un avenir franco-japonais* par Bounthavy SUVILAY[1]). Les logiques de production ont probablement ramené chaque partie dans la réalité. Le protectionnisme français veut que toute production financée par le CNC implique un ou plusieurs partenaires européens ou canadiens puisque des accords de collaboration ont été signés en ce sens, avec en prime le droit de regard sur le scénario ou la charte graphique de la part des diffuseurs (attitudes qui est plus modérée au Japon). Au Japon, la logique de financement fait davantage appel aux fonds privés que public si bien que les attentes ne sont pas les mêmes. Enfin, une différence notable persistait encore à cette époque : le rythme de production japonais a toujours été plus rapide. Dernier obstacle non négligeable, la coproduction nécessitait des compromis d'ordre culturel afin de plaire à tous les publics on efface les singularités. Résultat, l'effacement culturel aboutissait à un produit consensuel qui n'avait pas d'identité marquée ou très peu. *Valerian et*

« Plus perçu comme une coproduction mais comme un projet à part entière »

Oum le Dauphin blanc © 1971 TARTA Vladimir Tchertkoff
Ulysse 31 © 1978 CHALOPIN Jean, Homère, WOLMARK Nina / TMS Entertainment Co. Ltd., DIC Ent.
Ôban Star-Racers © 2005 YEATMAN-EIFFEL Savn, Sav! The World Prod., Pumpkin 3D, HAL Film Maker
Miraculous, les Aventures de Ladybug et Chat Noir © 2015 ASTRUC Thomas / Zagtoon

Laureline a néanmoins démenti notre assertion. Cette coproduction franco-japonaise, dénotait d'un certains charme malgré une intégration 2D/3D disgracieuse. La 3D était juste en décalage avec le style graphique 2D auquel on aurait pu reprocher son éloignement du style de J.C. Mézière. On était clairement en *layout* aux normes du studio tokyoïte Satelight. Alors qu'est-ce qui rend tout de même cette série charmante malgré ses inégalités ? Le scénario, le rythme et les personnages. Voilà un univers pensé en direction d'un spectateur qu'on ne prend pas pour un idiot. L'enfant peut s'aventurer en toute sécurité et l'adulte s'y divertir sans s'ennuyer. On évite certains stéréotype japonais et la mise en scène dépasse les ambition académique française habituelle. C'est techniquement moins réussi et moins abouti qu'*Ôban, Star-Racers* mais c'est tout aussi plaisant et riche en rebondissements avec des scènes de combat dans lesquelles on reconnait bien évidement le style nippon.

Oum le Dauphin blanc

MIRACULOUS LADY, LE BUG ?

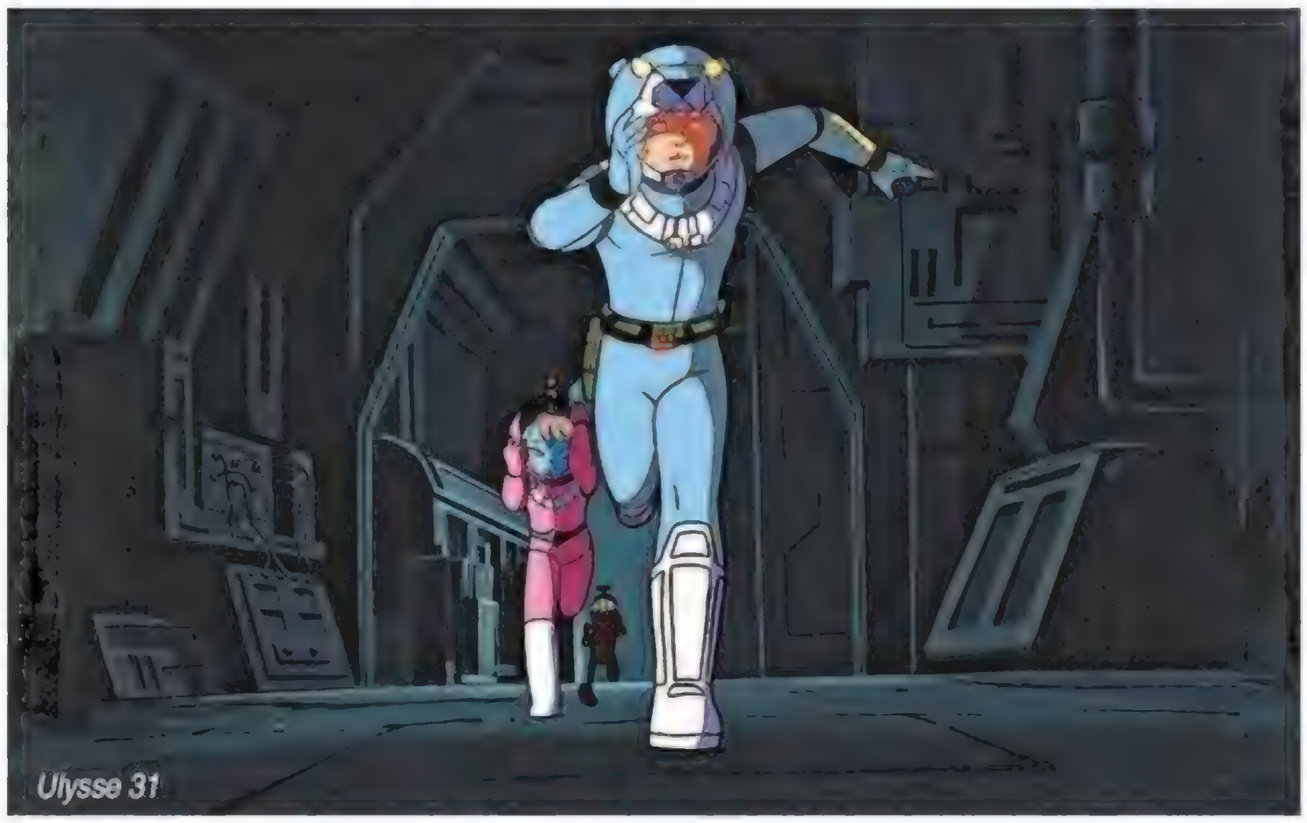
Que s'est-il passé entre les intentions de départ d'une série dont le *trailer* annonçait une coproduction avec Toei toute en 2D (initialement pour la websérie éponyme) et 3D pour la série au format 26'. Mais au final que reste-t-il de la coproduction avec le Japon sinon une exploitation de licence pour le marché du jouet via Bandai Visual ? Sur le papier, *Miraculous Ladybug* a tout du programme qui rend hommage aux *magical girls* avec en prime un *magical boy* ! Cela peut faire sourire et pourtant sa transformation respectait les codes du genre. Non pas que la version 3D soit mauvaise, bien au contraire c'est très réussi temps au niveau des personnages que des décors. Il n'y a rien à reprocher à Zagtoon ou Method Animation. Mais qu'est-ce qui lui fait défaut ? Entre la version 2D animée et la version 3D, on passe du 12 ans et plus à du tout public. Résultat, si le projet se devait d'être une coproduction franco-japonaise, il est plus franco que japonais (n'oublions pas l'apport des équipes coréennes).

Les internautes ne s'y sont pas trompés : en comparant les deux *trailers* on voit immédiatement la différence entre touche française et style nippon. D'un point de vue rythme, narration et direction artistique la version « japonaise » est résolument plus sombre ; la version « française » est plus lumineuse mais on retrouve des stéréotypes de mise en scène cantonnant le sujet à des pâtures françaises. L'uniformisation de la mise en scène est si lisse que, si elle a l'avantage de ne pas faire « manga », elle donne une allure de déjà vue. La cible se veut résolument tout public. Peut-être a-t-on voulu communiquer dans cette direction au départ pour prendre la température et créer le buzz auprès des nouvelles génération d'animefans. L'engouement sur le net ne s'est pas fait attendre, la série ayant bénéficier d'une pléthore de *fanarts* alors fondés sur le projet 2D.

Premier dessin de Lady Bug par Thomas ASTRUC.

On aurait davantage compris le coté coproduction si la websérie avait été elle aussi en 2D, mais même la websérie de *Ladybug* est en 3D. Mis à part la transformation, les kwami, les origines asiatiques de la mère de l'héroïne, on dispose là d'un pur produit du terroir qualitativement irréprochable mais aux ambitions narritive trop neutres pour s'enorgueillir du terme « coproduction franco-japonaise » dans le sens où elles ont neutralisés l'apport nippon qui émanait de la version 2D. C'était pourtant transposable à la 3D surtout quand on voit la cohérence graphique du rendu final qui, répétons-le, est magnifique ! Oui la série a son public mais en a assurément perdu un autre. Quel dommage car c'était l'occasion idéal de montrer une série 3D avec une énergie narrative dans le grand héritage nippon, et la transmission était assuré. Thomas ASTRUC ne fait pas des story-boards avec ses pieds.

Puisque qu'un cycle de dix ans semble être la routine des coproduction franco-japonaises attendons de voir si en 2025 une coproduction de ce type fera surface, en espérant sincèrement que la France ait véritablement intégré un sens de la narration autre que polissé pour des projets de séries télé. Sinon qu'aurions-nous appris de l'efficacité nippone ? ■


Ulysse 31

1 Disponible sur le site d'AnimeLand dans la section dossier, décembre 2006

ANKAMA

LE FRENCH DREAM

Insatiable, Ankama ne se laissera pas définir en un seul terme. Studio d'animation et de jeux vidéo, maison d'édition dans la presse, la bande dessinée, le manga mais aussi le roman, la société hyperproductive est devenue incontournable et a, depuis peu, ajouté une nouvelle corde à son arc, celle du cinéma. Yasmine BAOUCHE

Les États-Unis l'ont compris depuis longtemps : le transmédia représente l'avenir. À l'ère de la dématérialisation qui s'empare progressivement de notre quotidien, l'omniprésence d'une création ne peut être garantie que si elle s'ouvre à différentes alternatives, différents supports. Jeux vidéo, romans, jeu de plateau magazines mais aussi mangas... *Dofus*, la licence phare de la société française Ankama est tentaculaire ! L'entreprise ne fait pas que copier-coller l'histoire des jeux sur d'autres plates-formes : elle adapte l'univers de la saga selon le média. Crée en 2001 par trois amis sortis de la même agence web, Anthony ROUX, Emmanuel DARRAS et Camille CHAFER, Ankama est très vite passée de la petite start-up prometteuse à une véritable institution dans l'univers geek. Si, au départ, elle se spécialisait dans le jeu vidéo et le web, elle s'est rapidement étendue à tous les supports créatifs connus. Et si vous avez en tête un support sur lequel Ankama ne se serait pas encore développé, n'y pensez plus : c'est sûrement un nouveau projet en cours de production.

LA MUTANTE

Quand on pense à Ankama, on a tout de suite en tête *Dofus* et *Wakfu*. Sorti en 2004 dans une version en ligne, le jeu vidéo *Dofus* est devenu l'assise confortable de la société, générant des millions d'*affectionados* conquis par son univers fantastique. En 2007, le jeu *Wakfu* est présenté à Japan Expo, une sorte d'extension de l'univers du Krosmos qui fait le lien avec *Dofus*, tout en se passant 1 000 ans après ce dernier. La société aurait alors pu se « contenter » d'être un studio de jeu vidéo à succès et développer à foison de nouvelles licences. Mais cette ambitieuse n'a pas dit son dernier mot et profite de sa popularité grandissante pour développer de nouvelles fonctions. C'est ainsi que *Dofus* devient un prétexte à la création d'Ankama Édition qui développe le manga du même nom en 2005, et que *Wakfu* obtient son propre dessin animé par le biais d'Ankama Animation. La mutation est une réussite et permet alors une pluralité impressionnante dans les projets mis en œuvre.
La cible précise n'existe pas chez Ankama, tout le monde est susceptible d'être touché par au moins un

Dofus le film © 2014 ROUX Anthony ou TOT Studio Ankama / Ankama Animations
©by SOUILLON /
DR

des univers proposés. Ainsi le *Label 619*, véritable laboratoire, met en vedette la street culture. Elle est le berceau de *Mutafukaz*, la première licence qui n'a aucun rapport avec l'univers *Dofus*. Mais on peut y retrouver également d'autres perles tel que le génial *Tank Girl* créé par Ala MARTIN et Jimmy HEWLETT (qui n'est autre que le cofondateur du groupe *Gorillaz*) encore *Monkey Bizness*, bande dessinée des créateurs de la série *Lascars*. D'autre labels pourraient être présentés comme Kuri, dédié au manga (où on découvre le fameux *Appartement 44* du français DARA et d'autres œuvres réalisés par des japonais) ou Étincelle qui propose des oeuvres entre la BD et le roman graphique comme le magnifique *Kairos* d'Ulysse Malassagne. Une œuvre, *Maliki*, forme à elle-seule un label à proprement parler : la célèbre héroïne aux cheveux roses n'impose en BD, romans et produits dérivés, toujours avec le transmédia comme signature.

Mais Ankama ne s'arrête pas là et continue à l'instar de ses titres d'étendre son univers créatif. Des magazines voient le jour tel que *Dofus Mag* ou *IG Magazine*, et on peut également découvrir des romans et une collection dédiée aux plus petits. *Mainstream* et démontrant sa véritable passion pour les univers qu'elle développe, Ankama s'associe à la communauté de *Café Salé*, éditant ainsi des *artbooks* qui mettent en avant de multiple auteurs.

Désormais, Ankama Édition est surtout connue pour sa collection de mangas français : du brillant *City Hall* (Rémi GUÉRIN et Guillaume PEYRE) au fort succès de *Radiant* (Tony VALENTE) jusqu'au Japon, ces BD à la japonaise ont pour trait commun leur qualité, qui très souvent n'ont rien à envier à leurs voisins nippons.

« Tout le monde est susceptible d'être touché par un des univers proposés. »

Tank Girl

Maliki

Les fondateurs d'Ankama sont de réels passionnés qui n'ont eu de cesse d'agrandir leur société pour accueillir toujours plus de créations, d'idées et de talents.

L'AVÈNEMENT

Après avoir démontré sa capacité tentaculaire à développer des univers aux multiples identités, Ankama revient à ses origines avec *Dofus - Livre 1 : Julith*, sorti le 3 février de cette année. Revenir n'est pas tout à fait le mot juste car ce long métrage est la consécration de plusieurs années de labeurs comme l'explique Pauline LALOUX PLAISANT GUILLEMANT, responsable de communication et marketing d'Ankama *Animation* : « Ce film est la concrétisation d'un rêve un peu fou. Le *Krosmos* est la toute première pierre de l'univers créé par Ankama. Les projets *Dofus et Wakfu* font partie de cet univers et le transmédia fait partie de notre A.D.N. à Ankama. C'est donc tout naturellement qu'est venue l'idée de faire un film *Dofus* et non un film sur une autre licence ». *Dofus - Livre 1 : Julith* fait finalement un timide score de 40 000 entrées la première semaine de sa sortie et n'est distribué que dans très peu de salles. Néanmoins, les critiques sont généralement dithyrambiques, on parle d'un film qui plaît aux fans de la première heure comme à ceux étrangers à l'univers *Dofus*. À priori l'aboutissement de ce projet n'est pas au box-office mais bel et bien dans les bureaux d'Ankama avec ses patrons qui sont allés au bout de leurs rêves. Anthony ROUX surnommé *Tot*, le papa de *Dofus*, est un féru des grandes épopées dont les mondes sont aussi riches que les aventures qu'elles proposent telles que *Star Wars* ou *Le Seigneur des Anneaux*. Il n'est pas irrationnel de penser qu'il souhaite lui aussi marquer les esprit de tout âge, avec un univers empreint d'une mythologie qui se construit en plusieurs temps. Nul doute que l'ascension cinématographique qu'entame Ankama n'en soit qu'à ses prémices... ■

Dofus - Livre 1 : Judith

L'Illusionniste

SYLVAIN CHOMET

DU PAPIER À LA TOILE

Célèbre pour son long métrage *Les Triplettes de Belleville*, Sylvain CHOMET a d'abord fait ses armes dans la BD avant de s'aventurer dans l'animation. Cela lui vaudra la reconnaissance de la profession et même de remporter un César en 2011, le premier du genre, pour *L'Illusionniste*, avec son magicien et sa vision désenchantée du monde dans les années 1950.

Alrik

Diplômé d'arts plastiques à deux reprises (1982-1984), il achève son cursus à l'École supérieure des arts appliqués Duperré, section stylisme et expression visuelle. Il lâche le programme en cours d'année et se rend alors à Angoulême où, 3 ans plus tard, il décroche un autre diplôme de l'École européenne supérieure de l'image.

DES DÉBUTS TOUCHE-À-TOUT

Durant cette période, il scénarise et fait éditer *Le Secret des libellules*. Dans la foulée, il enchaîne avec Nicolas DE CRÉCY[1] une adaptation du premier roman de Victor HUGO, *Bug-Jagal*, qui ne paraîtra qu'en janvier 1989.

CHOMET se met ensuite en route pour le Royaume-Uni où il résidera quelques temps. Il y réalise quelques spots publicitaires en free-lance pour diverses entreprises (Renault, Swissair, Swinton, entre autres) avant de revenir au pays en 1990 où il réalise le clip *Ça va Ça va* du groupe TSF.

En 1991, il sort son troisième court, *La Vieille Dame et les Pigeons*, dont les décors sont exécutés par DE CRÉCY. S'envolant pour le Canada, il ne termine son film que cinq ans plus tard. La patience paye et le succès est au rendez-vous : Chomet reçoit de nombreux prix, dont le Cristal du court métrage (Annecy) ainsi qu'une nomination aux Oscars dans la catégorie Meilleur court métrage d'animation.

LA TOUCHE CHOMET

En 1993, il écrit la BD *Le Pont dans la vase* (4 tomes, Glénat). En 1995, il réitère pour *Léon la came* (3 tomes, Casterman), avec son comparse d'alors, DE CRÉCY.

Retour au 9e Art : en 2003 sort *Les Triplettes de Belleville*, son premier long. On assiste au *roadtrip* d'une grand-mère cherchant son cycliste de petit-fils dans la Grosse Pomme, tout en étant aidée d'un antique trio de chanteuses des années 1930. Peu de dialogues, des tons ocres et organiques, un *chara design* poussé à la caricature... CHOMET crée une identité visuelle puissante. Certains personnages rappellent les individus drôlatiques et dérangeant de PLYMPTON. CHOMET va même jusqu'à donner corps à certains clichés (le serveur flexible et soumis, le Français de souche avec la panoplie bérêt-moustache-gros nez en patate...) mais avec

Les Triplettes de Belleville © 2003 CHOMET Sylvain - Vivi Film - Les Armateurs - France 3 Cinéma - Canal + L'Illusionniste © 2006 CHOMET Sylvain - TATI Jacques / Pathé Pictures - Django Films - CinéB Photo : D.R.

tendresse. Coté technique, s'il puise dans l'animation 2D, il incorpore des éléments 3D pour appuyer la dynamique d'une scène (roue de vélo voilée, carrosseries de voitures...) rendant la lecture de l'image aussi fluide que possible. La touche CHOMET est là. On ressort à la fois amusé et dérangé par l'ambiance qui n'a de cesse d'être tiraillée entre onirisme et dureté.
En attendant, le réalisateur décroche deux nominations aux Oscars (Meilleur film d'animation et Meilleure chanson originale, signée Benoît CHAREST et -M- !).
Ombre au tableau : lors de sa sortie, DE CRÉCY accuse

« Sylvain Chomet transforme des histoires ordinaires en odes parfaitement magiques »

CHOMET de plagiat. C'est la fin du duo. En effet, le style visuel des *Triplettes de Belleville* ressemble beaucoup (trop ?) à la BD de DE CRÉCY *Le Bibendum Céleste*, sorti en 1994. Pourtant fort de ce succès, CHOMET ouvre en 2004 son studio d'animation Django en Écosse.
L'année suivante, il réalise à nouveau un métrage *live* en dirigeant un des segments du film *Paris, je t'aime*.

PASSAGE CHEZ TONTON TATI

Depuis son studio à Edimbourg, CHOMET reprend un script inachevé de Jacques TATI et Henri MARQUET, *L'Illusionniste*. TATI l'aurait rédigé comme lettre personnelle à sa fille aliénée. Au lieu de l'adapter littéralement, l'animateur décide d'en faire un joli pamphlet sur la poésie et la cruauté du monde du spectacle, avec des personnages hauts en couleurs voire caricaturaux (une fois encore), et le tout ancré dans l'ambiance des Trente Glorieuses, époque chérie du réalisateur. Fort de son expérience avec Les *Triplettes de Belleville*, il emploie le même ratio 2D/3D qui fait mouche à nouveau.
Le parallèle avec MIYAZAKI serait facile mais n'est cependant pas loin. Tout deux ont pour point commun un sens propre du détail, puisé dans les objets et les tons venus tout droit de ces décennnies, conférant à leurs plans des ambiances quasi-organiques. On se surprend à vouloir humer le vieux parquet, toucher les napperons ou sentir le tabac de papy. Il offrira même un joli caméo avec un TATI animé qui regarde le TATI *live*, projeté sur un écran de cinéma. Mais si l'un traite de la tendre naïveté des *fifties* et que l'autre clame son amour pour la vieille Europe, ces deux fameux réalisateurs ont en tout cas à cœur de dépeindre ce temps où la vie semblait plus simple, plus légère... C'est ainsi qu'ils parviennent à créer une réelle connexion avec le spectateur.
Une jolie consécration se fait pour CHOMET en 2014 lorsqu'il est contacté par l'équipe de Matt GROENING pour réaliser le fameux *couchgag* d'un épisode des *Simpsons*. Autre preuve que l'identité visuelle du monsieur est bel et bien reconnue.
Quant à son activité récente, Sylvain CHOMET s'est lancé dans un nouveau projet : *Les Triplettes de Belleville dans Go Ouest*, un spectacle musical où il reprend les thèmes et l'univers issus de son premier long métrage. CHOMET y est auteur, metteur en scène et co-compositeur.
Au final, Que ce soit du court, du long, du *live* ou de l'*anime*, Sylvain CHOMET a parcouru l'ensemble de ces différents médias avec plus ou moins de maestria. S'il est une chose que l'on ne peut lui réfuter en revanche, c'est son constant amour pour l'animation, un soin du détail, un vrai ton et un indéniable sens du découpage qui transforment des histoires ordinaires en odes parfaitement magiques. ■

1 Diplômé des Beaux-Arts d'Angoulême en 1987, Nicolas DE CRÉCY travaille un temps pour Disney. Noir et blanc, couleurs directes, conte ou autobiographie, il excelle dans ses projets. Des planches originales de *Période Glaciaire*, coédité avec le musée du Louvre, ont même eu droit aux honneurs d'une exposition en 2009. Il a été prépublié au Japon entre août 2014 et mars 2015 avec *La République du Catch* dans la revue *Ultra Jump*.

LASCARS

MAIS DES BARRES DE RIRES COUSIN !

Il n'a fallu que l'énergie et la spontaneité issue de la culture de cité, et ses relations avec le mouvement hip hop, pour que El Diablo, le créateur original, en vienne à créer l'atypique *Lascars*. La série offre offre un humour et une caricature réaliste (mais pas stéréotypée) grâce à ses personnages représentants des jeunes de cité.

Yasmine et Wallo

Ce programme court d'une minute dans sa première mouture, diffusé sur Canal + en 1998, n'avait pas laissé indifférent les aficionados de l'émission L'œil du cyclone (diffusé en claire) de la même année où le désormais célèbre épisode « Baston de regard » avait donné le ton. Les codes sont immédiatement reconnaissables : poses, gestuelles, vocabulaire, grammaire, tenues vestimentaires et auto-dérision à souhait. De ce seul épisode, on pouvait déduire que les auteurs s'inspiraient de leur vécu, culture de l'urbanisme de l'après génération rock qui puise son oxygène dans les mouvements rap et hip hop. La grande force de *Lascars* demeure dans cette capacité à traduire à l'écran des situations que chacun a plus ou moins vécues mais surtout avec une authenticité dans le doublage loin des habituels clichés. Bien sûr une minute trente c'est court : frustrant timing pour le spectateur mais aussi pour les auteurs (El Diablo, le créateur original et IZM) qui souhaitaient un métrage plus long. Nous n'auront droit qu'à un épisode test « *Pour une poignée de galère* ». Toutefois en 2009, le film des *Lascars, pas de vacances pour les vrais gars* compensera ce manque par un succès national à hauteur de 650 000 entrées au box-office, bien loin des attentes des producteurs qui visaient le million d'entrées. Ce seuil de rentabilité non atteint explique l'absence cruelle d'une suite. Il y a bien la série *live* mais sa saveur est différente. Au regard de ce qui était produit à l'époque, *Lascars* donne du souffle à l'animation française qui était jusque-là académique dans sa mise en scène pour ne pas dire sans ambition. Avec *Lascars* on a droit à rythme dynamique qui, sans pour autant s'éloigner de l'héritage du cartoon, emprunte fièrement le style de l'animation japonaise économique et bien plus cinématographique dans son approche. D'un point de vue *posing* et gestuelles des gars de quartier, l'animation de *Lascars* est un modèle du genre. Il

Les Lascars © 1997 DOLIVET Boris [EL DIABLO], NICOLAS David, NICOLAS Laurent / Rigolo Films 2000, MCM, Lascars Productions, Canal +

suffit pour s'en convaincre de porter son attention sur le langage non verbal du lascar en jogging vert de l'épisode *Creuvard (saison 1)*. Si la première saison péchait par un manque de représentation de la gente féminine suite à des remarques de leur entourage les auteurs ont remédié à cette bévue lors de la saison 2...

L'AVIS D'UNE MEUF

La question s'est posée de savoir si, à tout hasard, entre une « baston de regard » et un « *T'as pas une clope ?* », le collectif aurait pensé à l'opinion du chromosome XX sur la série. En toute sincérité, El Diablo nous répond que « *Pour la saison 1, on ne s'est pas réellement posé la question. Notre préoccupation première étant de montrer notre quotidien dans le monde impitoyable du hip-hop parisien qui n'était pas franchement féminin. Mais dans la saison 2 on a rectifié le tir car nous avions quelques remarques et nous avions évolué aussi. Cela a donné naissance à des épisodes tel que* Gigolo ni soumis *pour ne citer que celui là.* »

Ni Gigolo ni soumis, comment oublier cet épisode où un mec se fait « draguer » par deux nanas, en mode offensif, qui n'ont aucun mal à traiter ce pauvre jeune homme comme un bout de viande au point qu'il en devient rouge de honte. Sûrement l'une des meilleures représentations de ce que les femmes vivent chaque jour dans la rue qui, de surcroît, nous offre cette ultime jouissance (sans mauvais jeu de mots) d'avoir l'actrice de film X Katsuni qui interprète l'une des voix de ces jeunes tigresses. Tout cela a d'autant plus d'impact que les rôles sont ici inversés.

« Lascars est intergéné-rationnel et a su pourtant évoluer avec "ses gars sûrs" »

Dans la section *girl power*, on a également pu apprécier les épisodes *Faut pas m'véner* avec en *guest* Leïla Bekhti et l'épisode *West Coast*, hommage à l'animation japonaise mais aussi à la femme, cette guerrière des temps modernes. Les auteurs de la série explorent également le clivage qui peut exister entre une femme et un homme de la même génération, mettant en exergue le sens des responsabilités et la maturité des demoiselles quand les beaux parleurs pataugent encore dans leurs rêveries de gosses qui s'imaginent un jour en haut de l'affiche alors qu'ils sont encore bien vautrés dans le canapé de la cousine : point de vue plus qu'assumé dans le film *Lascars, pas de vacances pour les vrais gars*, avec des invités aux petits oignons tels que Diam's, Omar Sy et Fred Testot ou encore Vincent Cassel.

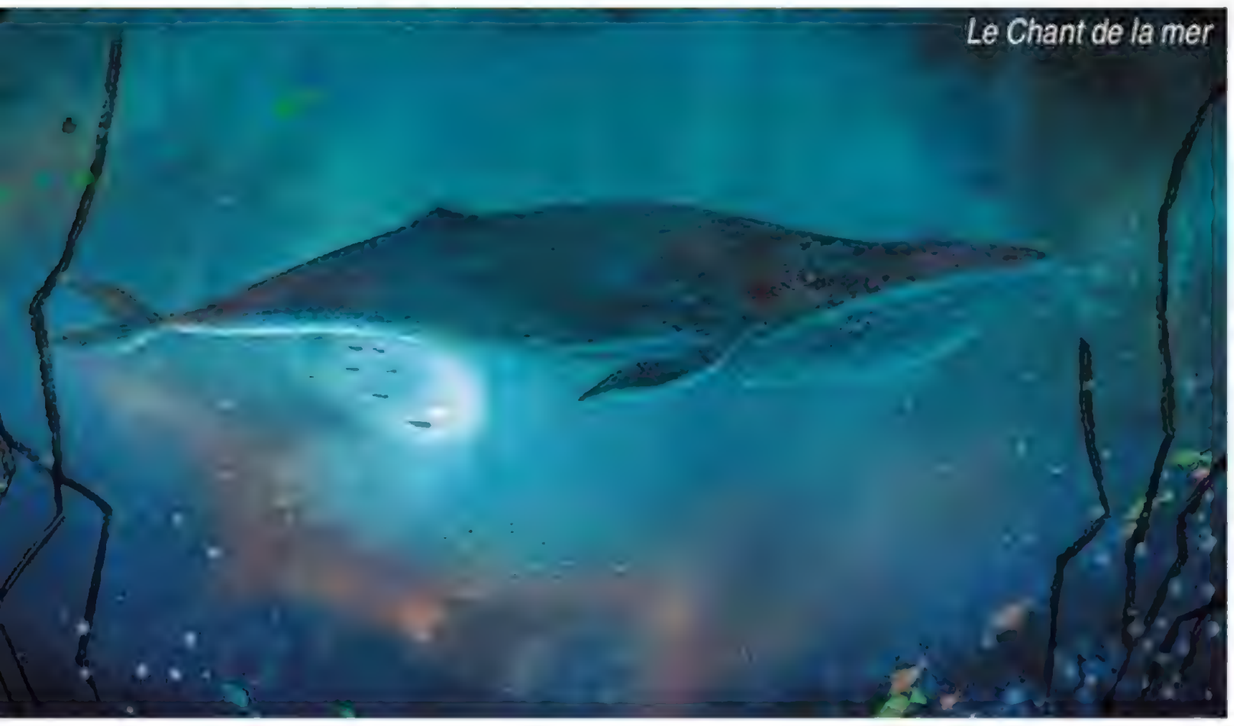
Lascars est intergénérationnel et a su pourtant évoluer avec « ses gars sûrs », le collectif étant aujourd'hui une bande de « papas ». Leurs projets ultérieurs (*Les Kassos*, entre autres) n'en sont que plus intéressants car ils ont toujours su s'adresser à leur public avec le cœur, étant eux-même une bande de potes qui s'agrandit au fil du temps. Retrouvons les prochainement au Palais de Tokyo car El Diablo nous a confié qu'une exposition sur les *Lascars* y serait prévue pour l'année en cours ou à venir. ■

En bref...

Une série humoristique centrée sur la vie quotidienne en milieu urbain. Drôle, sensible et intelligent, Lascars est la satyre sociale qui dépeint le mieux la street génération 90.

★★★★

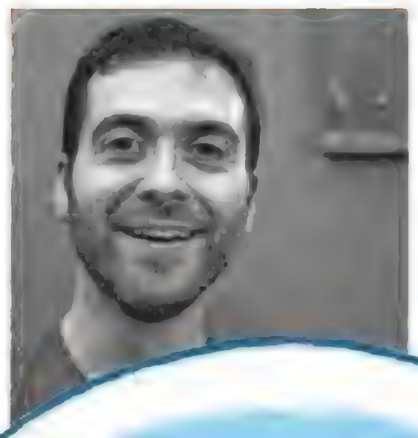
- **Titre Original:** *Lascars*
- **Format :** 2 x 30 x 1-2 min + deux épisodes spéciaux
- **Auteur Original :** El Diablo
- **Réalisation :** Laurent Nicolas
- **Studio :** Bibo film. Milles Images
- **Character design :** Numéro6, El Diablo, Alexis Dolivet, Cap1
- **Musiques :** Lucien PAPALU, Jhon Boya


Le Chant de la mer

Le Prophète

TOMM MOORE

LA MAGIE IRLANDAISE



Avec des films nommés aux Oscars et un accueil critique enthousiaste et chaleureux, Tomm Moore a tout de suite su marquer le public et le monde de l'animation. Ces œuvres touchantes et poétiques au style reconnaissable sont universelles, reprenant des thématiques historiques ou traditionnelles qui font toujours écho aujourd'hui.

Marichka Besse

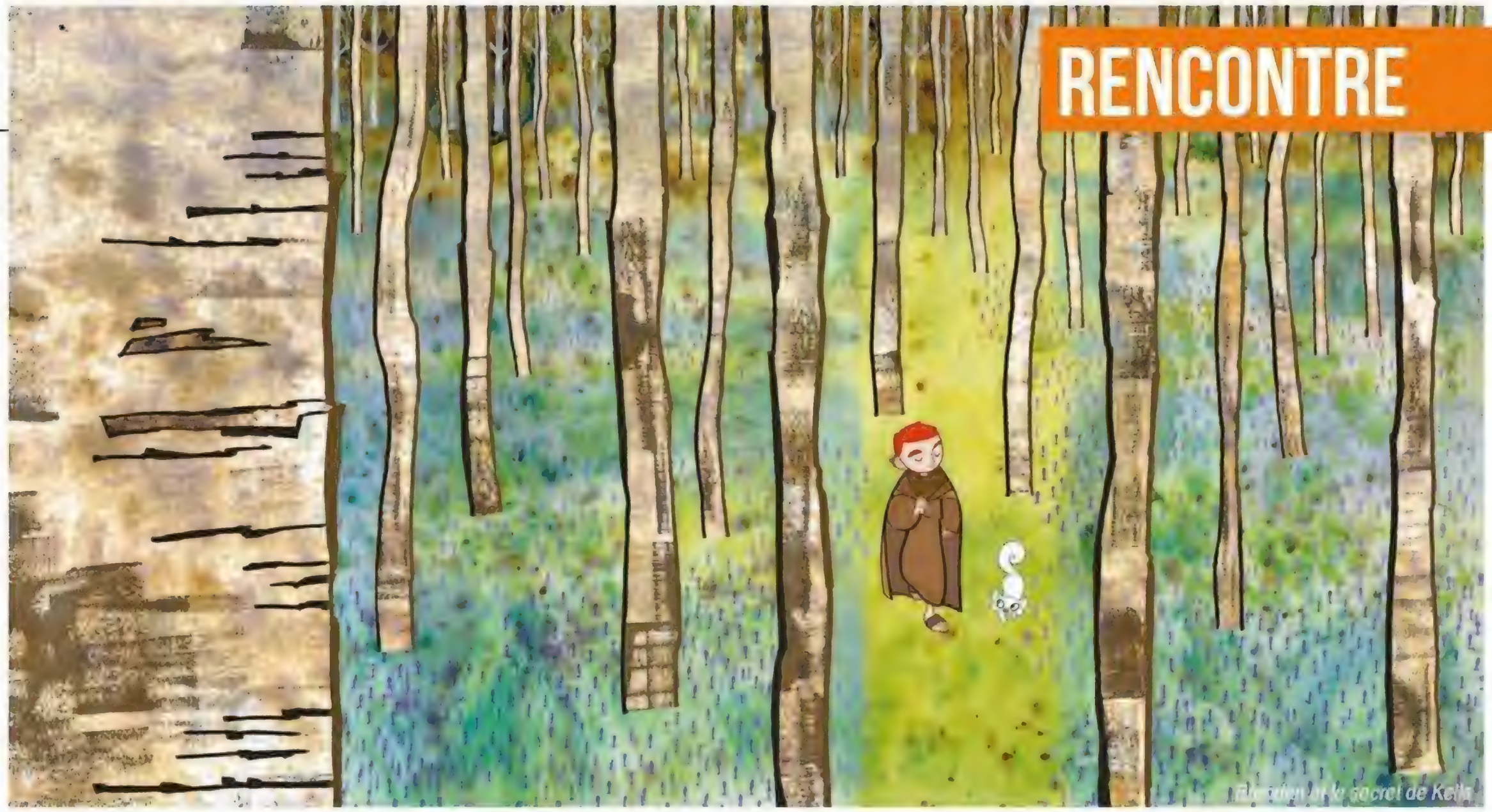
Nous avons eu la chance de rencontrer Tomm Moore à l'occasion du vernissage de deux expositions[1] en Bretagne mettant à l'honneur ses oeuvres. La première, « Sur les pas de Brendan : l'enfant, le monastère et le livre au Moyen Âge » du musée de Landévennec est magnifiquement mise en scène par le designer Génebaud Gerandal : elle mêle habilement des visuels et des extraits vidéo de *Brendan* aux collections du musée[2]. Celle du château de la Hunaudaye, « La magie des images - Les films d'animation de Tomm Moore et Cartoon Saloon », se concentre sur les coulisses de l'animation à travers les films de son studio, leur univers magique se mêlant avec harmonie à la beauté des lieux[3].

Qu'est-ce qui vous a amené à travailler dans le monde de l'animation ? Avez-vous des personnes et des œuvres qui vous ont inspiré ?
Enfant, j'étais inspiré par les films de Don Bluth, qui avait un studio à Dublin. Il me semblait incroyable que des dessins puissent venir à la vie, transmettre des émotions et créer des mondes fantastiques. J'adorais dessiner, j'aimais les comics et les personnages cartoons depuis mon plus jeune âge. J'avais espoir de devenir animateur. Plus tard, j'ai découvert des réalisateurs comme Richard Williams et Michel Ocelot, qui m'ont inspiré... Et bien entendu les exceptionnels Miyazaki et Takahata du Studio Ghibli. J'ai aussi découvert l'animation hongroise traditionnelle, qui m'a également inspiré.

Vous êtes cofondateur de Cartoon Saloon, un studio d'animation et de production. Quelles sont les raisons qui vous ont poussé à créer votre propre compagnie ?
Une fois diplômés de l'école d'animation de Dublin nous avons eu un choix difficile à faire : quitter l'Irlande afin de trouver un emploi dans les jeux vidéos, ou peut-être dans l'industrie du cinéma aux Etats-Unis ou en Angleterre. Les studios basés à Dublin avaient tous disparu. On a donc décidé de créer notre propre studio. J'étais un membre des Young Irish Filmmakers – un groupe de ma ville natale de Kilkenny qui m'a insufflé l'esprit de l'indépendance, et ils nous ont aidé à installer notre studio. Avoir notre propre studio nous offrait la liberté de créer et de diriger nos propres films et séries, ce que nous n'aurions pas forcément pu faire dans un autre contexte.

Pouvez-vous nous parler de votre travail sur *Le Prophète* ?
J'ai codirigé le film avec un vieil ami, Ross Stewart. Ross avait été directeur artistique sur *Brendan et le Secret de Kells* et comme j'étais très occupé par *Le Chant de la Mer*, je sentais que j'avais besoin d'un proche collaborateur sur *Le Prophète*. Nous avons travaillé en étroite collaboration avec le réalisateur Roger Allers et il nous a guidé vers le résultat final, qui a été inspiré par le chapitre « On Love » du livre de Gilbran. Nous nous sommes inspirés à la fois des

©Disney / Lucasfilm Ltd.


Brendan et le secret de Kells

arts islamiques et du travail de Gustav KLIMT pour essayer de transmettre visuellement les thèmes dans le poème. Nous avons travaillé avec Kisa HANNIGAN et Glen HANSERD sur la musique, ce qui était également une belle collaboration.

***Brendan et le secret de Kells* alterne entre une réalité historique et un environnement fantastique empli de magie. Ce mélange donne au film une dimension didactique très efficace. Etait-ce volontaire ?**
Oui, je pense que c'est l'une des grandes forces de l'animation : la capacité de jongler entre la réalité et l'imagination. C'est parfait pour transmettre une vision qui montre le monde métaphorique du folklore existant au côté de notre vie quotidienne.

Entre l'histoire médiévale irlandaise dans *Brendan et le secret de Kells*, et le folklore celtique dans *Le Chant de la mer*, on sent votre coup de cœur pour la culture gaélique. Dans vos créations, voulez-vous rester sur ces thématiques ou avez-vous envie d'explorer d'autres cultures ? Si oui, lesquelles ?
Je travaille en ce moment sur un autre film basé sur le folklore irlandais (NDLR *Wolfwalkers*), c'est un univers que je suis heureux de pouvoir continuer à explorer, cependant notre studio n'est pas limité à mes idées ou mes films. Nora TWOMEY, avec qui j'ai coréalisé *Brendan et le Secret de Kells*, est actuellement à la réalisation d'un film dont l'action se situe en Afghanistan (NDLR *The Breadwinner*). Ce sera notre prochaine sortie, et cela sera très différent de tout ce que nous avons fait auparavant, tant sur la forme que sur le fond.

Pouvez-vous nous parler de votre travail sur *The Breadwinner* et de votre nouveau projet, *Wolfwalkers*, sur la révolte de l'Irlande contre Cromwell ?
Sur *The Breadwinner*, je contribuais aux travaux de conception et de story-boards, mais ma contribution principale est le soutien en tant que producteur. Nora et son équipe sont en train de créer quelque chose de vraiment spécial et je suis fier que le studio que nous avons fondé ensemble ait suffisamment grandi pour être en mesure de créer de telles oeuvres.
Mon objectif principal ces temps-ci est *Wolfwalkers*, que je codirigerai avec Ross STEWART. Le film se concentre sur les légendes de la région où je vis, « les loups d'Ossory » et les histoires de certaines familles : maudites par Saint Patrick car elles ne s'étaient pas converties au christianisme, elles s'endormaient sous forme humaine et leur esprit quittait leur corps sous forme de loup pendant leur sommeil. Cette croyance populaire croise de façon intéressante l'émergence de la pensée puritaine en Irlande avec Oliver Cromwell. C'est une période fascinante pour explorer les thèmes de la croyance fondamentaliste et le choc des visions du monde qui persistent encore aujourd'hui. ■

« La force de l'animation est sa capacité à jongler entre la réalité et l'imagination »

Le Chant de la mer

1 Ces deux expositions sont dès à présent ouvertes au public jusqu'à novembre 2016.
2 Commissaires d'exposition : Guénolé RIDOUX et Florian RUBIS.
3 Commissaires d'exposition : Florian RUBIS et Laure-Élise TARDIF.
Remerciements : Tomm MOORE et Florian RUBIS. Françoise LE MOINE et Bernard HULLIN
Traduction et adaptation : Marion COCHET-GRASSET.

LE FESTIVAL D'ANNECY

PLUS DE 50 ANS D'ANIMATION

Chaque année, pendant une semaine au mois de juin, la ville d'Annecy devient le rendez-vous indispensable des amateurs d'animation du monde entier. Pour cette année 2016, le festival rendra hommage à l'animation française. En espérant que cette nouvelle édition soit sous le signe de la qualité, l'innovation et l'imagination ! Olivier FALLAIX

C'est en 1960 que se tient la première édition du Festival international du film d'animation d'Annecy. L'idée est née quelques années plus tôt d'une rencontre entre les membres d'un ciné-club savoyard et les organisateurs des Journées internationales du cinéma d'animation (JICA), lancées d'abord à Cannes en marge du célèbre festival.
Cet événement est finalement déplacé à Annecy et se transforme en un nouveau rendez-vous à part entière, organisé tous les deux ans.

Cependant, la manifestation va longtemps rester confidentielle, comme pouvait l'être en fait l'animation à cette époque. Rappelons que jusqu'aux années 1990, Walt Disney règne encore en maître absolu sur le cinéma d'animation, restant la seule et unique référence pour le grand public. Ainsi, le festival est essentiellement tourné vers le court métrage et demeure pendant longtemps un rassemblement d'initiés. Néanmoins, les codes d'un grand festival se mettent peu à peu en place. La sélection devient plus rigoureuse et s'accompagne d'invités importants, de rétrospectives, d'hommages et d'expositions.

PROFESSIONNALISATION

Au début des années 1980, le festival commence à se structurer. Tout d'abord, l'État français s'engage financièrement pour qu'il contribue à démocratiser l'animation en lui donnant les moyens de se développer. De plus, le secrétariat permanent quitte

Photos : Olivier Fallaix

QUELQUES PRIX NOTOIRES

Crystal du Court Métrage

- *La Demoiselle et le Violoncelliste* (1965, Jean-François Laguionie)
- *L'Homme qui plantait des arbres* (1987, Frédéric Back)
- *La Vieille dame et les pigeons* (1997, Sylvain Chomet)
- *Le Vieil homme et la mer* (2000, Alexander Petrov)
- *Le Mont Chef* (2003, Kôji Yamamura)
- *La Maison en petits cubes* (2008, Kunio Katô)

Crystal du Long Métrage

- *Porco Rosso* (1993, Hayao Miyazaki)
- *Pompoko* (1995, Isao Takahata)
- *L'Impitoyable Lune de Miel* (1998, Bill Plympton)
- *Kirikou et la sorcière* (1999, Michel Ocelot)
- *Renaissance* (2006, Christian Volckman)
- *Fantastic Mr. Fox* (2010, Wes Anderson)
- *Avril et le monde truqué* (2015, Franck Ekinci, Christian Desmares)

Paris pour s'installer à Annecy. Il est également décidé d'accueillir toutes les formes d'animation (non sans débats et controverses), notamment les images réalisées par ordinateur qui commencent alors à être expérimentées. La construction du centre culturel de Bonlieu, situé en plein cœur de la ville d'Annecy, lui permet aussi de trouver un lieu d'accueil central. Enfin, en 1985 est créé le Marché international du film d'animation (MIFA), un salon parallèle réservé aux professionnels. Producteurs et distributeurs s'y retrouvent pour vendre ou acheter des droits. Par la suite, il devient également le lieu où les étudiants en animation rencontrent directement les studios qui les recrutent.

Découvrez notre reportage sur le festival d'Annecy dans AnimeLand 211, en vente fin juillet.

En grandissant, le festival attire désormais l'attention des grands médias, comme des studios les plus importants. Ainsi, en 1989, Walt Disney envoie pour la première fois une délégation officielle. C'est le début d'une véritable reconnaissance, tant professionnelle que populaire. Car la fréquentation ne cesse croître : de quelques centaines d'accrédités au début des années 1980, on passe à plusieurs milliers au milieu des années 1990.

« Annecy a réussi à s'imposer comme le premier festival d'ordre mondial consacré à l'animation »

CHANGEMENT DE RYTHME

L'année 1997 est marquée par la plus importante évolution du festival : son annualisation. Désormais, le cinéma d'animation s'est démocratisé : Disney n'est plus seul à produire des films, Pixar émerge avec *Toy Story* et, très bientôt, le jeune studio DreamWorks va multiplier les productions (*Le Prince d'Egypte*, *Fourmiz*...). C'est aussi l'époque où l'animation japonaise commence à se faire connaître au-delà de ses frontières (*Porco Rosso* est sorti en France au cinéma, mais aussi *Akira*, *Perfect Blue* ou *Ghost in the Shell*) tandis que les premières productions européennes voient le jour (Robinson & compagnie, *Pico et Columbus*). La sélection devient ainsi de plus en plus difficile et il y a désormais assez de matière pour proposer un rendez-vous annuel. L'édition suivante a donc lieu en 1998 !
La dernière mutation en date est moins visible : en 2006, l'association qui gère le festival devient un établissement public de coopération culturelle, géré désormais par CITIA, cité de l'image en mouvement d'Annecy. Sa mission porte tant sur le plan de la culture que de l'économie, la formation et la recherche. D'autres événements comme le Forum Blanc, sont organisés en plus du festival, désormais devenu une machine bien huilée.

UN RENDEZ-VOUS DE PREMIER PLAN

Comme aime le rappeler Dominique Puthod, président de CITIA, « *l'histoire du Festival d'Annecy n'est pas un long fleuve tranquille* ». Le financement d'un tel événement reste encore une préoccupation importante. S'il est devenu annuel, son budget n'a pas été doublé pour autant... Par ailleurs, certains anciens reprochent une place importante accordée aujourd'hui aux majors de l'animation qui bénéficient des séances les plus exposées. Le nombre croissant de visiteurs oblige aussi les organisateurs à limiter les accès aux présentations les plus courues (avant-premières ou autre master class). La rançon du succès ?
On aurait tort toutefois de résumer Annecy à un simple panorama de grosses productions car la programmation reste éclectique. Il est même impossible de tout voir ! En attendant, en plus de cinquante ans, il a réussi à s'imposer comme le premier festival d'ordre mondial consacré à l'animation. En 2015, on comptait plus de 8250 accrédités (dont 2680 au MIFA), avec 83 pays représentés et 500 films projetés. L'édition 2016 se tiendra du 13 au 18 juin pour notre plus grand plaisir. ■

KAWANIMATION

UN STUDIO D'EXCITÉS

Kawanimation a fêté ses 10 ans le premier mars dans sa nouvelle cafetière géante de 200 mètres carrés. C'est bien le minimum pour entreposer tous les cartons de projets 2D / 3D et prises de vues réelles de ce studio excitant. Kawa cherche avant tout de l'originalité, des défis techniques et des rencontres avec des créateurs hors des sentiers battus.

MEKO

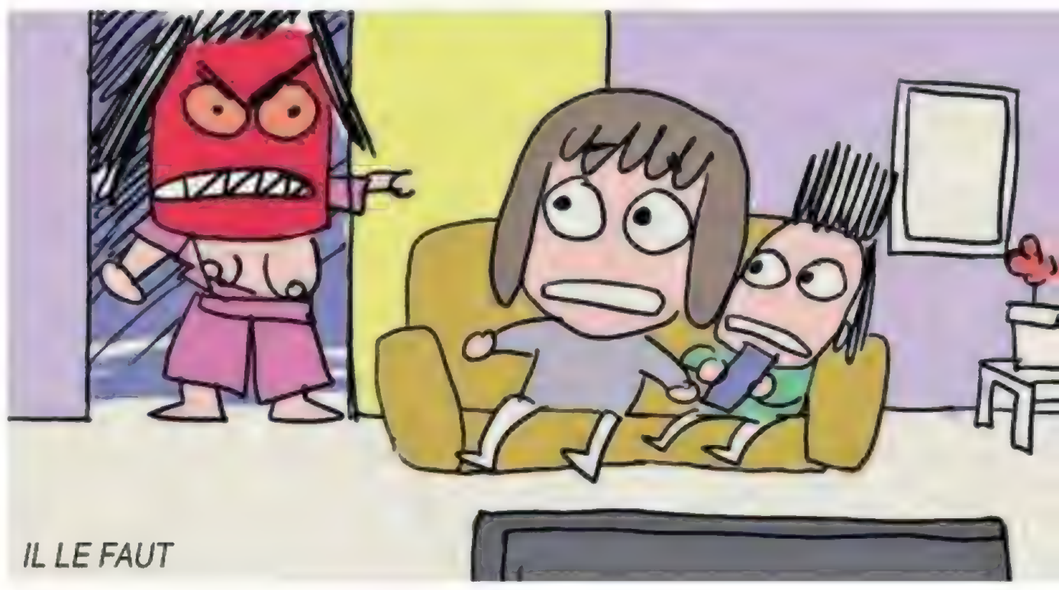
Le tandem Pieredim de Dimitri COHEN-TANUGI (Supinfocom) et Pierre RAZETTO (Arts Décoratifs) vient de deux copains de récré qui ont fini leur film de fin d'études ensemble. Ayant enchaîné des créations animées pour MTV et divers courts métrages, ils sont rejoints par Alexis LAFFAILLE, un autre ami du lycée qui s'est fourvoyé entre-temps en école de journalisme, et qui prendra la production en mains. Avec Maxime PACCALET, un troisième réalisateur, ils forment une équipe de choc.

WHAT ELSE ?

Pour lancer cette aventure et multiplier les autoproductions délirantes, le studio a financé les recherches et la réalisation de courts et de pilotes de ses séries grâce à de nombreuses commandes publicitaires auprès d'annonceurs comme Oasis, férus de création animées. Dans le même temps des réalisateurs et designers très originaux ont pu être approchés. Le court *Café allongé* et la série *IL LE FAUT* ont été produit sous ce régime. La dynamique des subventions et du CNC a emboité le pas, et avec *Pffuit pfuiiit pffuit*, dans lequel on peut entendre « *Je ne vois que 3 sujets : les ourlets, le droit fiscal et la guerre du popo* » France Télévisions a vite été séduite ! Sur les deux dernières années la part de créations à dépassé les 90 % du temps. La masse critique de Kawa ayant bien grossie, en plus de quatre associés, le studio accueille jusqu'à 20 freelances pendant le rush de production.

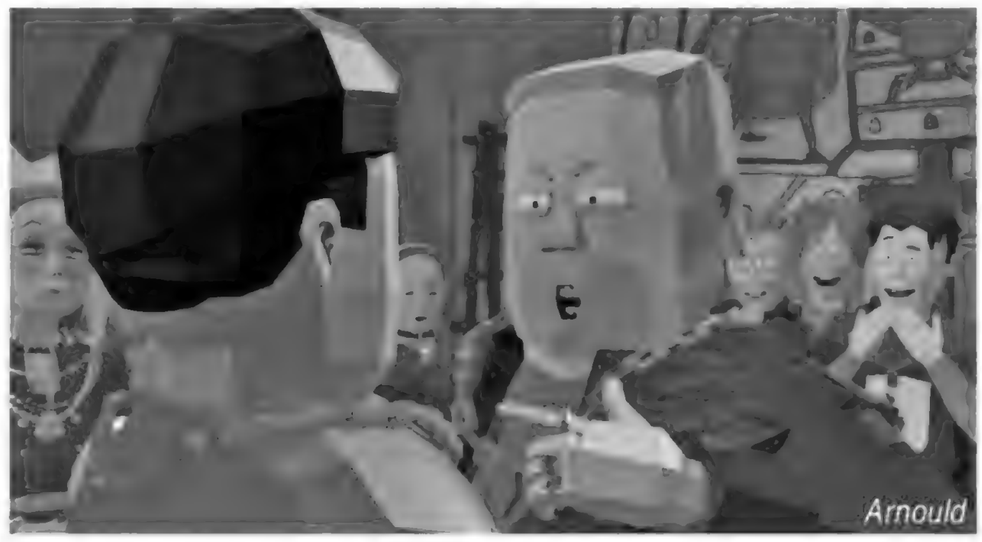
QUELQUES ÉCHANTILLONS A DÉGUSTER

Issu du commerce équitable, *Pffuit pfuiiit pffuit* est une alternative corrosive à la bien-pensante écologique dont le discours alarmiste et culpabilisant peine à toucher les gens. Préférant un humour déjanté, de la provoc et du jeu de mot bien distillé, il mélange des prises de vues réelles en costumes et décors naïfs avec des visuels et animations bizarrement explicites. Avec son phrasé « djeunz » la prise de conscience environnementale devient bien plus savoureuse. Diffusé tardivement, il est avec *Lastman* un des deux survivants de l'appel à projet



IL LE FAUT

de France 4 dans une optique ado/adulte qui n'ont pas étés impactés par le « rajeunissement » voulu par la nouvelle direction. D'après l'équipe : « *Comme la commande a été faite a partir d'un concept déjà bien avancé, l'échange a toujours été très constructif, et tout est resté cohérent et pertinent par rapport a ce que l'on a proposé* ». C'est donc bien assumé.
Les réalisateurs Flopi LAZARE et Quentin BLONDEL voulaient faire de l'écolo drôle et pêchu et permettre d'en rire tout en étant critique. Flopi serait d'ailleurs un gros mangeur de graines prêt à tout lâcher pour s'installer dans le Larzac...
Le pur arabica *Café allongé* est un court en 2D de Maxime PACCALET assez technique et sans paroles. Un jeune homme un peu surexcité fantasme à l'arrivée d'une cliente séduisante, et se déchaîne dans une succession de plans assez fous rappelant


Arnould

beaucoup l'*anime Mind Game* de Yuasaa MASAKI. À juste titre si le studio a une image très illustrative et française, la pop culture japonaise a une grande influence chez Kawa. Pierre est allé près de 10 fois au Japon où il a montré son book à Mitsuhisha ISHIKAWA, le patron de I.G Production « *avec son pull en serpillière* » à l'époque de G.I.T.S. S.A.C. Et si on regarde dans les coins de Kawanimation il y a de sacrées piles d'*AnimeLand* !
L'expresso *Kestuf'* est une série diffusée par Arte Creative et réalisée par François DUFOUR et le Jeff Bar un ancien d'Emile Cohl. Sous la forme d'un micro trottoir très spontané, Kestuf' aborde un thème par épisode (la gueule de bois, le pet au lit, la journée de la femme) et les animateurs rebondissent sur les verbatims de manière très cavalière.
Le déca *Le Bien Chasser* est une série de 13 épisodes en préparation pour Studio 4. L'équipe s'est faite visiblement très plaisir sur les pilotes avec une animation très élaborée, et beaucoup de scènes d'action. Prévu pour une diffusion début 2017, si vous aimez la chanson *Chasse pêche et biture* des Fatals Picards goutez-le !
Le moka *Batz* un court en 3D de Max MALEO et Aurélien PRÉDAL viendrait de la qualité des visuels W.I.P. de ce dernier. L'envie de voir ses textures *rough* traitées en rendu final donne une 3D qui ressemble à des touches de peinture acrylique. Le design est vraiment original et le rythme d'emmerdes du héros rappelle Scrat dans *l'Âge de glace*.
Bientôt disponible, le café wallon *Arnould* sera une série en 3D en coproduction avec les Belges de Imov (vomi en verlan). Ce sera une « *fresque médiévale semi molle semi épique en graphisme Playstation* ». L'idée de se présenter sur des nouveaux territoires en Europe semble séduire l'équipe.

Malgré la lente torréfaction de ces projets, le catalogue de Kawanimation est déjà bien rempli et l'avenir réserve déjà de nouvelles pistes, comme cette envie de long métrage aussi barré que les productions actuelles « *peut-être en e-cinéma vu que le calvaire pour le financement et la distribution des films en animation fait un peu peur...* ». Si ce n'est jamais vraiment la *dolce vita* pour un studio d'animation en France, gageons que la reconnaissance et les commandes vont pérenniser pour cette société de production, avec son équipe de joyeux torréfacteurs dont les productions se boivent serrées et sans sucre. ■

« *Kawa cherche avant tout de l'originalité, des défis techniques et des rencontres* »

Conrad & Joe

Batz

Merci a ALexis LAFFAILLE et Pierre RAZETTO de nous avoir si bien servi !

RENCONTRE

LA CACHETTE

L'ANTRE DE L'IMAGINATION

La Cachette, c'est avant tout le projet de création de studio de quelques copains réunis autour de la même passion pour le cinéma d'animation. Rencontre avec trois artistes très prometteurs qui ont su regrouper leur imagination et leur talent autour d'un objectif commun, au service de la créativité !

Marichka BESSE

Retrouvez la suite de l'interview sur http://bit.ly/22nHD7a

Ulysse MALASSAGNE, Julien CHHENG et Oussama BOUACHERIA ont commencé à travailler ensemble en 2010 sur leur film de fin d'étude *Le Royaume*. Après avoir oeuvré sur de nombreux longs métrages d'animation et pour des grandes entreprises, ils ont décidé de lancer leur propre studio !

Parlez-nous un peu de votre parcours et de ce qui vous a donné envie de travailler dans l'animation.
Nous nous sommes rencontrés à Gobelins avec l'envie de réaliser des films d'animation. Durant la formation, on s'est rendu compte que nos envies convergeaient, que nos références artistiques étaient les mêmes et qu'on s'entendait très bien, ce qui nous a amené à réaliser notre film de fin d'étude ensemble. Nous avons notamment tous été beaucoup influencés par l'animation japonaise. Des films comme *Ghost in The Shell* ou *Princesse Mononoké* nous ont confortés dans l'idée qu'il était possible de réaliser des films d'animation qui soient matures et profonds, en plus de nous imprégner d'un amour commun pour l'animation 2D. En sortant de l'école nous étions déterminés à retravailler en équipe.

Comment s'est passée votre entrée dans le monde de l'animation ? Avez-vous été sollicités rapidement par des sociétés après votre diplôme ?
Une fois diplômés, on a donc commencé par se disperser sur divers projets, dans différents studios, histoire de faire nos premières armes. L'avantage de sortir d'une école comme Gobelins est qu'elle offre un excellent tremplin vers le monde du travail. De par sa réputation, d'abord, mais aussi grâce à son carnet d'adresse et les contacts qu'elle tisse avec les professionnels. Il y a beaucoup d'intervenants extérieurs qui viennent enseigner ponctuellement à Gobelins et ce sont autant de gens que l'on retrouve dans les studios une fois sortis. Julien est parti travailler quelques mois à Disney en recherches visuelles, Oussama s'est tourné vers le *story-board* et Ulysse vers l'animation 2D. Ces expériences ont été très enrichissantes, nous avons eu ainsi l'opportunité de travailler sur de nombreux longs métrages, d'apprendre de nouvelles techniques et de rencontrer un grand nombre de personnes talentueuses que nous allions avoir l'occasion de recroiser plus tard avec La Cachette. Mais cette période nous a aussi confirmé que nous ne voulions pas travailler de cette manière, comme des pions interchangeables dans de grosses machineries. Nous voulions réaliser nos propres machines, créer nos propres films.

Photo : D.R

Pouvez-vous nous parler des projets sur lesquels votre studio a travaillé ?
Notre premier projet à été de réaliser un court film qui puisse montrer nos capacités et nous lancer en tant que boîte. Ulysse travaillait à ce moment-là sur sa première série BD, *Kairos*, et l'idée nous est venue de prendre l'univers de cette BD comme base pour réaliser un court pilote.
La production de ce premier film a pris près d'un an, puisque nous n'avions aucun budget et que nous ne pouvions travailler dessus que sur nos périodes de temps libre. Nous y sommes arrivés grâce à l'aide inestimable de nombreux collègues du monde de l'animation et nous leur sommes éternellement reconnaissants car c'est ce court pilote qui a lancé le studio.
La période qui suivit fut particulièrement productive, nous avons eu notamment l'occasion de développer plusieurs projets pour Kanye West et d'animer un générique pour une série du studio

« *La 2D permet une nervosité et une richesse dans la représentation du mouvement* »

Ankama. Malheureusement beaucoup de ces projets ont été annulés ou reportés,ce qui explique qu'on n'en trouve pour l'instant de trace nulle part...

Vous avez fait l'animation 2D pour *Mune, le gardien de la lune*, comment avez-vous été amenés à travailler sur un long métrage ? Comment s'est passée cette collaboration ?
Mune est à ce jour l'une de nos plus belles expériences de travail. Nous avions déjà séparément travaillé sur plusieurs long métrage dont *Ernest et Célestine*, *Titeuf*, *Le Chat du Rabbin*, *Le Lorax*, mais c'était la première fois que nous travaillions véritablement comme une seule entité sur le même projet. Oussama avait travaillé sur le *story-board* du film et il était resté en très bon terme avec les réalisateurs Benoit Philippon et Alexandre Heboyan. Lorsque ils ont décidés de réalisé une partie du film en 2D, Alexandre à contacté Oussama et proposé de confier cette tâche à La Cachette. Ce fut un plaisir de travailler avec eux ainsi qu'avec Rémi Salmon, le directeur artistique du film, qui est aussi un ami de notre promotion Gobelins. Ils sont tous hyper passionnés, ouverts et talentueux, et malgré les délais un peu serrés nous sommes tous très heureux du résultat, on espère retravailler ensemble sur de futurs projets.

Qu'est-ce qui vous attire dans l'animation 2D, par rapport à la 3D ?
C'est un choix artistique. La 3D est par nature restreinte par beaucoup d'éléments, les modèles, les squelettes virtuels, les interactions avec les décors, le passage par de nombreux logiciels et les limites de calculs des ordinateurs... La 2D n'a pas toutes ces contraintes techniques. Dans l'absolu, il suffit d'un auteur, d'un seul ordinateur et d'un seul logiciel pour faire un film en 2D, la seule limite étant l'imagination et le temps de production. Elle permet une nervosité et une richesse dans la représentation du mouvement bien moins évidente à retrouver en 3D. Mais on n'y est pas radicalement opposé, si une de nos productions justifie l'utilisation d'un rendu 3D on s'en servira volontiers pour une scène ou une séquence.

L'idée de lancer une création *made in* La Cachette vous intéresserait-elle ?
Bien sur, c'est même l'objectif premier du studio. Nous avons plusieurs projets dans nos tiroirs, certains sont assez avancés. Les contraintes sont avant tout financières, mais les choses commencent à s'accélérer. ■

Merci à Oussama Bouacheria, Julien Chheng et Ulysse Malassagne !

RENCONTRE

©Mdimages 2016

DWARF ANIMATION STUDIO

LES ARTISANS DE LA LUMIÈRE

Si un studio devait représenter le grand savoir-faire français en terme d'animation, ce serait Dwarf. Olivier Pinol a préféré arrêter sa carrière internationale afin de créer son propre studio et faire de Montpellier la plate-forme de l'animation 3D. Nous avons eu la chance de le rencontrer dans les locaux de Dwarf, où la qualité et la créativité règnent en maîtres !

Marichka Besse

Photo D.R

Olivier Pinol, co-fondateur de Dwarf, dessine depuis son plus jeune âge. Véritable passionné et perfectionniste, il a travaillé aux États-Unis, notamment chez Dreamworks sur *Shrek 3*, avant de créer sa propre entreprise en France : Dwarf Animation Studio. Sa spécialisation sur le traitement de la lumière et sa maîtrise de la technologie de l'artistique ont influencé la stratégie du studio et marquent chacune de ses oeuvres. Dwarf a fait le choix de l'animation 3D avec pour objectif de faire passer autant d'émotion dans la 3D que dans l'animation traditionnelle en 2D. Son équipe recherche la synergie entre l'art et de la technologie dans le but de se renouveler sans cesse. Sa production est variée, allant des vidéos animées publicitaire (comme *Winter Tale* pour la marque de luxe Cartier), des spots de prévention pour la SNCF aux séries TV et aux projets de longs métrages.

L'ambition d'Olivier Pinol est de susciter la créativité chez les membres du studio en ayant pour préoccupation principale le développement de l'individu. Rencontre avec un entrepreneur doublé d'un artiste pour qui qualité et innovation sont les seuls mantras.

Pouvez-vous nous raconter votre parcours et ce qui vous a conduit à créer Dwarf Animation Studio ?
Après six années d'études en communication visuelle, j'ai débuté ma carrière à Paris pour travailler sur le projet d'Enki Bilal *Immortel*. C'est cette première expérience dans le cinéma qui m'a donné goût au travail de la lumière sur lequel je me suis spécialisé en menant une carrière internationale entre l'Europe, la Californie et un passage en Nouvelle-Zélande pour travailler sur le projet de James Cameron *Avatar* [dans le studio Weta de Peter Jackson, ndlr]. Après l'expérience et la confiance acquise, c'est en 2010 que je décide de me lancer dans une nouvelle aventure : je co-fonde le studio d'animation montpelliérain Dwarf.

Quelles sont vos influences et inspirations ?
Je ne serai pas très original dans cette réponse mais c'est le film *Toy Story* des studios Pixar qui m'a fait réaliser ce que je voulais vraiment faire de ma carrière : fabriquer des images de synthèses et faire des films !

Vous êtes spécialisés dans le traitement de la lumière, pouvez-vous nous en dire plus ? Quelles sont les particularités de votre travail en animation 3D ?
La lumière, et donc le travail de l'éclairage, permet de travailler la structure visuelle au service de la structure narrative. Développer ainsi une unité photographique contribue fortement à la connexion émotionnelle au film. En animation, nous travaillons les effets qui ne cherchent pas à copier ceux de la nature mais qui tendent à les sublimer. Dwarf a développé des logiciels de gestion de couleur et de lumière permettant à nos artistes 3D d'avoir une approche très atypique que j'aime à appeler *"Painting with Light"*

© Millimages 2016

« Nous travaillons les effets qui ne cherchent pas à copier ceux de la nature, mais à les sublimer »

Qu'est-ce qui vous tient à cœur dans votre travail en animation et quelle philosophie souhaitez-vous véhiculer à travers votre studio ?
Notre ambition est de créer des personnages attachants dans des univers immersifs afin de procurer de l'émotion, à travers des histoires magiques. Avec le maître-mot : QUALITÉ !

Comment vous positionnez-vous sur le marché pour vous différencier des autres studios ?
Dwarf a fait le choix stratégique d'investir dans le développement d'une technologie propriétaire de lumière. Ce choix a pour but de nous positionner comme l'un des rares studios capables de proposer aux producteurs un outil et des talents pouvant relever n'importe quel challenge artistique, et ce dès les étapes de développement visuel. Ce savoir-faire permet de faire le lien entre la structure narrative et la structure visuelle.

Vous avez créé Dwarf Academy, quelles sont vos motivations pour celle-ci ?
L'"Academy" a pour but de détecter, recruter et former de nouveaux talents, mais a également vocation à développer des compétences aussi bien techniques qu'artistiques chez les collaborateurs du studio tout le long de leur carrière chez Dwarf – ceci permet à Dwarf de devenir meilleur jour après jour en développant la qualité de ses collaborateurs.

Pouvez-vous nous en dire d'avantage sur les productions actuellement en fabrication au studio ?
Parmi les projets actuellement en production au studio, deux d'entre-eux sont entièrement fabriqués chez Dwarf. C'est dans ce contexte que nous avons pu proposer le meilleur de notre technologie en étant impliqués dès la phase de développement. Nous fabriquons *Pirata & Capitano* pour Millimages, une série *pre-school* de 52 épisodes de 11 minutes diffusée par France Télévisions qui raconte les aventures de Pirata et ses amis navigant sur le grand océan en quête de trésors cachés. Nous travaillons aussi sur l'adaptation du célèbre personnage japonais *Monchhichi* en série TV 3D pour Technicolor Animation Productions (TF1 et Sekiguchi).

Pouvez-vous nous parler de vos futurs projets ?
Malheureusement tout cela est très confidentiel. Nous avons actuellement plusieurs projets à différentes étapes de développement. Nous nous concentrons sur la création de personnages attachants et d'univers immersifs. ■

Pour plus d'informations : http://www.dwarf-labs.com
Merci à Olivier Pinol pour sa disponibilité et son accueil chaleureux.

©Millimages 2016

©TF1 / Technicolor Animation Productions / Sekiguchi - 2016

DOSSIER

LES SÉRIES D'ANIMATION FRANÇAISES...

ET LA CIBLE ADO-ADULTE

Co2

La France compte parmi les plus grands pays producteurs de séries TV d'animation. Pourtant, l'offre se fait rare quant aux œuvres pour ados et adultes... alors que nos longs métrages animés sont totalement décomplexés. Dans ce contexte, les productions de qualité plus matures qui fleurissent pourront-elles faire évoluer les mentalités ?

Marc AGUESSE (Catsuka)

Si le Japon est le grand champion des séries adultes, les États-Unis ont une culture de la sitcom animée, avec une programmation vraiment pas destinée aux enfants, comme par exemple *Adult Swim* chez Cartoon Network. En France, il n'y a jamais eu de véritable rendez-vous télévisuel destiné à un public un tant soit peu âgé, et les chaînes sont souvent les seules à financer et donc décider des séries, très majoritairement jeunesse.

E-VOLUTION

Outre l'époque faste mais un peu empirique des dessins animés japonais sur le PAF, et quelques tentatives de *revival* toujours avec des séries étrangères (*Televisator 2* sur France 2, *LaKaz* sur Canal + ...), rares sont les émissions qui tentèrent de cibler un public ado ou adulte. K2DA sur France 2 essaya avec des séries *live*, mais aussi quelques créations françaises dont la série 3D *Skyland* qui fût un bel exemple ... mais aussi un peu le seul, terni par une autre série produite par France 2 en 2004 mais jamais diffusée (car sans doute un peu trop adulte) : *Delta State*, une histoire d'ados dotés de super-pouvoirs (dont la diffusion ne se fera qu'en 2007, sur France 4). Et c'est bien là un des autres problèmes... Parfois des séries sont produites

Les Kassos

Tu mourras moins bête © 2015 MONTAIGNE Manon / Folimage D.R.

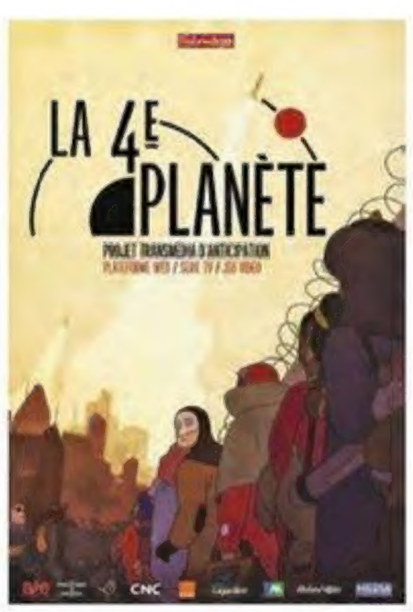
Giant

mais restent finalement dans les cartons faute de correspondre aux cibles des grilles TV du moment. Ce fût aussi le cas pour *Valerian & Laureline*, et d'autres séries diffusées discrètement comme *Les Grabonautes* sur France 2 ou *CO2* sur MCM.
Mais la situation est peut-être en train de changer, avec notamment le succès des web séries, et une demande qui semble se créer via Internet. Certaines chaînes semblent l'avoir compris, en essayant de produire des séries courtes, destinées plutôt aux grands, avec souvent des ponts *cross-média*.
Depuis plusieurs années, la chaîne France 4 a tenté de créer une case nommée *Réanimation*, apparue plusieurs fois sporadiquement avec des achats de séries, avant de s'implanter finalement en novembre 2015 avec des premières productions originales dont l'ambitieux *Lastman*. Cette case va de pair avec la plateforme web *Studio 4.0* de France Télévisions qui fédère des web séries déjà existantes, en leur donnant parfois un coup de pouce financier.
Arte produit aussi depuis quelques années des séries courtes en animation pour un public adulte, comme *Silex & the City* ou *Tu mourras moins bête*.
Canal+ a lancé un channel Youtube nommé *CanalFactory* avec notamment la série animée *Kassos*, mais reste assez timide à l'antenne, alors même que c'est eux qui ont fait naître *Lascars*, une des premières séries destiné à la cible qui nous intéresse.
Le public d'aujourd'hui consomme de plus en plus souvent la télé en *replay* et sur les nouvelles plate-formes de VOD, ce qui change les modes de consommation des séries. Netflix est un exemple qui fait rêver nombre de producteurs puisque la plate-forme commence à produire ses propres séries animées adultes comme *Bojack Horseman*, ou le récent *F is for Family* qui se trouve avoir justement été réalisé et animé entièrement en France, par Gaumont Animation... mais avec des auteurs originaux évidemment américains.

COCORICO

Parmi quelques exemples de projets prometteurs, *La 4ème Planète* (développé par Jean Bouthors et Titouan Bordeau) est un projet transmédia d'anticipation. Sous une forme SF, il aborde des sujets écologiques, politiques et sociétaux à travers l'histoire de l'exode des humains sur Mars, au moment où le réchauffement climatique et la surexploitation des ressources ont rendu impossible la vie sur Terre. Ce projet est pensé comme une série d'animation (avec le studio Folimage), un site nommé *Les chroniques du Cosmoport*, et un jeu vidéo intitulé *Drone operator*.

« Parfois des séries restent dans les cartons faute de correspondre au public ciblé »



De son côté, *Lisa* est un projet de série porté depuis des années par Marco Nguyen, Bertrand Piocelle, et Remy Collignon. Il met en scène une jeune fille hystérique, chaotique, sadique et imprévisible qui sème le trouble dans sa famille. Avec un thème hautement anxiogène pour les chaînes de télévision : la folie. Mais un projet pourtant séduisant, alternant comédie et tensions familiales portées à leur paroxysme.
Sous ses airs de blague (la tête du personnage principal est en fait son postérieur), *Monsieur Flap* est quant à lui aussi un projet à étudier sérieusement, créé par deux anciens de Gobelins, Brice Chevillard et Nicolas Athané. Seul le héros est un peu bizarre, avec comme perspective une sitcom animée sur le thème de la différence et de la comédie décalée, le tout avec une narration très libre (tout comme le nom du studio monté pour ce projet : Sympa Prod).
Enfin, *Giant* est une autre perle méconnue, mini série d'épisodes (trois existent déjà) sur des géants réalisés par Celine Desrumaux et Yann Benedi. Un projet très graphique qui joue sur des échelles radicales et un design minimaliste, tout comme le *sound design*. Avec des influences aussi variées que Chris Ware ou Norman McLaren, ce projet a priori jeunesse laisse transparaître un humour un peu déprimant pour nous les grands.
Il faudra attendre quelques années pour savoir si le public français est vraiment demandeur de ce genre de séries... Une question qui revient assez régulièrement et qu'on peut se poser lorsqu'on constate le semi-engouement en salles et les récents échecs commerciaux de long métrages osés (et pourtant salués par la critique) tels que *Adama* et *Avril et le Monde Truqué*. ■

Tu mourras moins bête

La 4ème Planète

LES CINQ FILMS
LES PLUS ATTENDUS DE 2016

Alors que le début d'année 2016 nous a déjà réservé de bien belles surprises, tant en termes de grosses productions (*Zootopie*, *Le Garçon et la Bête*) que de films d'auteur (*Tout en haut du monde*, *Anomalisa*), le second semestre s'annonce tout aussi prometteur. Petit aperçu de cinq longs métrages qui devraient créer l'événement. Gersende BOLLUT

Kubo © Laika
Ma vie de courgette © Rapproductions
© 2016 MITICO - PCF BALLERINA LE FILM INC - GAUMONT - M6

KUBO ET L'ÉPÉE MAGIQUE 12 OCTOBRE

Le pitch : L'invocation d'un démon ancestral par un jeune garçon chamboule le quotidien d'un village du littoral japonais.
Pourquoi on l'attend : Après *Coraline, L'Étrange Pouvoir de Norman* et *Les Boxtrolls*, le quatrième film du Studio Laika, d'une beauté à couper le souffle, nous plonge dans le Japon médiéval. Le héros sera épaulé dans sa quête par un singe, un chevalier et un instrument fantastique à deux cordes. Casting poids lourd en vue - Matthew McCONAUGHEY, Charlize THERON, Rooney MARA.

MA VIE DE COURGETTE 19 OCTOBRE

Le pitch : Pour surmonter son chagrin, un jeune orphelin se lie d'amitié avec les pensionnaires d'un foyer pour enfants au passé douloureux.
Pourquoi on l'attend : Présentée à la Quinzaine des Réalisateurs au dernier Festival de Cannes, cette coproduction franco-suisse en volume et adaptée d'un roman est le premier film de Claude BARRAS, ancien élève de l'école Emile COHL, sur un scénario de Céline Sciamma (*Tomboy*). Les premières images, tendres et mélancoliques, évoquent le très attachant *Mary et Max*.

VAIANA, LA LÉGENDE DU BOUT DU MONDE
30 NOVEMBRE

Le pitch : Avec l'aide d'un demi-dieu, une navigatrice chevronnée part en quête d'une île légendaire du Pacifique Sud.
Pourquoi on l'attend : Dépaysement garanti pour le Disney de fin d'année qui signe le grand retour à la réalisation du duo Ron Clements et John Musker, responsable du double coup d'éclat *La Petite Sirène* / *Aladdin*. Créatures chimériques et cités sous-marines au programme, dans une ambiance exotique à mi-chemin entre *La Planète au trésor* et *Lilo & Stitch*.

LOVING VINCENT 14 DÉCEMBRE

Le pitch : La vie et l'œuvre du peintre néerlandais Vincent VAN GOGH.
Pourquoi on l'attend : D'une ambition démesurée, ce projet britannico-polonais réalisé par la peintre Dorota KOBIELA opte pour la peinture animée, technique rarissime en salles - à l'exception du film hongrois *Les Temps héroïques*, lauréat du premier Grand Prix d'Annecy. À partir de 120 toiles copiées et modifiées de manière à composer chaque image du film (une seconde équivaut à douze toiles peintes à la main), le film retrace l'existence du maître postimpressionniste à travers 800 lettres manuscrites.

BALLERINA 14 DÉCEMBRE

Le pitch : À la fin du XIX[e] siècle, une fillette maladroite passionnée par la danse s'enfuit de son orphelinat pour tenter de devenir danseuse étoile.
Pourquoi on l'attend : Premiers pas dans l'animation pour les producteurs d'*Intouchables*, cette comédie d'aventure sur laquelle plane l'esprit, selon les intéressés, de *Billy Elliott*, *Ratatouille* et *Karaté Kid*, est réalisée par les canadiens Éric SUMMER et Éric WARIN. Par souci de réalisme, les chorégraphies ont été supervisées par Aurélie DUPONT, célèbre danseuse étoile depuis peu promue directrice du Ballet de l'Opéra national de Paris.

RETROUVEZ Animeland ET ANIMEX LAND X-TRA DANS VOTRE POCHE PARTOUT DANS LE MONDE GRÂCE À NOS NOUVELLES APPLICATIONS !

Articles, dossiers, reportages, interviews... emmenez le meilleur de l'animation et du manga avec vous !

Téléchargez gratuitement les applications AnimeLand et AnimeLand X-trasur l'App Store et Google Play et bénéficiez de tarifs exclusifs !

Disponible sur App Store

DISPONIBLE SUR Google play

ZEENS

ANIMELAND	ANIMELAND X-TRA	JAPAN LIFESTYLE	RPG
Prix d'un mag : 4,99 €	Prix d'un mag : 3,99 €	Prix du périodique : 6,99 €	Prix du périodique : 6,99 €
Prix d'un hors-série : 5,99 €	Prix d'un hors-série : 3,99 €	Prix d'un hors-série : 6,99 €	Prix d'un hors-série : 6,99 €
Abonnement 1 an : 25,99 €	Abonnement 1 an : 13,99	Abonnement 1 an : 24,99 €	Abonnement 1 an : 24,99 €

ANNECY 2016

FESTIVAL INTERNATIONAL
DU FILM D'ANIMATION

13 – 18 JUIN
FESTIVAL

15 – 17 JUIN
MIFA

WWW.ANNECY.ORG